《真·三国无双》系列十周年纪念!

震撼价6.99

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

VOL.286

## 无双报道

- 高达无双3
- 魔界战记4
- 喧哗番长5
- 如龙 终章
- 怪物猎人P3
- 战神 斯巴达之魂
- 雷顿教授VS逆转裁判

## 漫画连载

《BB漫画电软》

## 攻略人行道

《王国之心 重新编码》演绎攻略

## 特别策划

- 光辉的蒙太奇——《荣誉勋章》历代记
- 怀旧经典:关于《黄金太阳》的一段纪念
- 科普园地:追根溯源,PS3和Wii的体感大对决

# 大江东去,忆千古风流人物!

## ——《真·三国无双》系列巡礼

2010年11月上 总286期
ISSN 1006-5032



# 大江東去 憶千古風流人物

## ——謹以此文紀念『真・三國無雙』十周年

《真・三国无双 6》是《真・三国无双》系列10周年纪念作品，于9月举办的2010年东京电玩展现场劲爆公开，并且日本地区将由PS3平台独占发行，不过详细的信息并没有公开。日前，TECMO KOEI Games终于宣布，将于10月26日在东京赤坂BLITZ举办《真・三国无双 6》的发表会。发表会中预定进行游戏内容简报以及豪华来宾阵容的脱口秀等活动。官方同时也在《真・三国无双》系列10周年纪念活动网站中，陆续放出《真・三国无双 6》的人物造型图像供大家欣赏。

《真・三国无双》系列在国内同样有着超高的人气，本次的发表会肯定会成为近期大家关注的焦点。于是，为了纪念该系列10年的发展，我们特别制作了本期的专题栏目。以下，就让我们开启时光隧道，从头历数《真・三国无双》的诞生和发展吧。

## 三国无双

**初现端倪，格斗界的新星**

**主机平台：PS 发售日期：1997年2月28日**

回溯到1997年，那时的3D格斗游戏十分火爆，《铁拳》、《VR战士》、《死或生》等等系列作品可谓叱咤风云。而长期以来，光荣一直以《三国志》系列为顶梁柱，面对这一新兴的游戏类型，光荣自然也想要参与其中，于是投资让旗下的OMIGA-FORCE开发一款3D刀剑格斗类游戏，这就是即将改变光荣命运的《三国无双》。值得一提的是，PS版《三国无双》的画面虽然不够精美，但它采用了当时刚刚兴起的动作捕捉技术，让游戏中的人物动作更加逼真自然。游戏中玩家可以选择的武将有14名，为了增加吸引力，OMIGA-FORCE不顾史实的制约，大胆在游戏中加入了貂禅、孙尚香等女性角色，甚至还有织田信长作为隐藏人物。作为光荣在格斗游戏类型的初次尝试，《三国无双》可以说是一款相当成功的游戏，更成为了后来《真·三国无双》系列的前身，无论人物设定或是攻防招式都延伸到后来的无双系列作品当中。包括人物的造型和攻击方式以及"无双乱舞"这一超必杀技系统等等。

不过，这款游戏虽然还算优秀，但1997年大作如潮，于是《三国无双》就被淹没在了其中，销量并不是非常理想，以至于光荣干脆放弃了为其开发续作的念头。但是，通过这款作品的诞生，光荣在游戏开发的理念上已经发生了一些变化，并看到了未来的希望。



## 真・三国无双

**混沌初开，真正新的开始**

**主机平台：PS2 发售日期：2000年8月3日**

2000年，随着《决战》取得的巨大成功，光荣在PS2软件阵营中的地位极速提高。对于光荣而言，《决战》的成功还有一个重大意义就是终于使其发生游戏创作思路上的彻底变革，虽然战略游戏总是有一部分铁杆玩家，市面上多数玩家喜欢的毕竟都是那些充满快感的游戏。思想上的转变让光荣在游戏开发项目的投资方向上发生了更为激进的变化，对应PS2平台的动作游戏得到了公司的全力支持。2000年秋季，强调绝对动作快感的《真·三国无双》火爆上市。

游戏以东汉末年的三国时代为舞台，以武将个人为主轴，是动作游戏史上首创3D视角，采用"一对多"的游戏方式的经典作品，使玩家充分享受到一夫当关，万夫莫敌的爽快感，并且可以在游戏里体验到历史的战场实境和知名战役。当时这款游戏本身没有出现任何血腥场面，但仍然由于其大量杀人的缘故被指定为12岁以上。

本作的系统在今天看来再简单不过了，甚至就像是一个纯粹的过关游戏。但这种游戏方式的确立却是意义非凡！以至于后来凡是类似的游戏，都被人们冠以"无双类"的称呼，可见本作对于整个游戏界的影响力。





# 真・三国无双2



**进步探索，为成功奠定基础**

**主机平台：PS2 发售日期：2001年9月20日**

前作的成功为光荣树立了信心，在总结了初代的不足之后，他们马上投入了续作的开发。于是，时隔1年后，融合了大量创新要素的《真·三国无双2》发售了。

这次的模式新增了不少，像是对战模式，可支持玩家们选择自己喜爱的武将与朋友来场生死战。还有挑战模式，可以挑战自己击倒敌人的数量或者是击倒一定数量敌人的速度。无双模式与自由模式和前作大同小异，但是可加入2P一同进行故事剧情，或者是练练两个人的默契。此外，《真·三国无双2》还加入了道具系统，玩家们在战斗中可以检到武器或是道具，在战斗前可以装备上去，增加自身的能力。而且，连玩家骑乘的马也有级别之分！级别较高的玩家可以骑强一点的马，而级别较低的，只好骑属性比较差的马，当然，如果通过道具的话，低等级的玩家还是有可能骑乘名驹的！当玩家打赢战役、或使用在战场上发现的道具，不但能提高自己的能力，等级也会随着上升。并且，在玩家身后支持的部下，更会根据玩家的成长而变强和增加人数。除此之外，玩家在战场上的影响力将会变大，当代表玩家的武将越来越有名，敌军就会越来越注意玩家的动静，可能会派遣强力的部队来阻挡，也有可能因害怕玩家的勇猛而不战而逃。在本游戏当中，玩家会强烈感受到，自己是如何逐渐成为英雄的。







# 真・三国无双3



**攀登巅峰，一线大作降临**

**主机平台：PS2 发售日期：2003年2月27日**

相比前作用了将近一年时间才达到百万销量，《真·三国无双3》在发售后的9天之内便达成了出货百万套的成绩。这一成绩在所有百万大作中已经属于非常神速、非常少见的了，可见这一系列在当时有多么的受玩家欢迎，绝对是超一线大作的态势。相信很多玩家也是从这一代开始，对无双系列产生了浓厚的兴趣。

本作在画面上的进步不大，人物的造型略为改进。无双模式从个人单位变为势力单位。场景的选择和加上人物变更的要素，虽然在同一势力内，无双模式中的游戏内容也会随之变化。另外，云梯、架桥车、投石车、虎战车等新的兵器会随时在战场上出现，随着这些新兵器的登场，会影响到整个游戏的攻防战况！

本作延续了编辑自己专属武将或护卫部队的机能。专属武将最多可以登录4名，可以在无双模式中随意选择搭配副将。游戏还增加了跳跃聚气、聚气连打等新的动作，并强化了42名人物的个性。也准备了17个区域共50个场景，使整个战场更富于变化。武器方面，可以配备不同的宝石获得不同的能力。每一种武器只能装备上一种宝石。宝石有6种，有4个阶段，段位越高，属性攻击越强。属性攻击在无双槽满时可以出现。在连击时也会出现，但有一定的概率。

《真·三国无双3》在系统方面的进化非常明显，各种收集积累要素使得游戏性大大提高。加之当时还没有哪一个厂商推出过类似的"无双"作品与之抗衡，本作令光荣成为最受瞩目的厂商之一，并且人们都在期待着猛将传和正统续作还能有哪些提高。





# 真・三国无双2 猛将传

**乘胜追击，猛将传披荆斩棘**

**主机平台：PS2 发售日期：2002年8月29日**

《真·三国无双2》的发售终于让光荣实现了二十几年来的夙愿——百万销量。在2001年初，《真·三国无双》并没有什么品牌优势可言，游戏发售后完全依靠的就是玩家间的口碑。《真·三国无双2》的销售情况比较平稳，发售后数月之内销量平稳，最终在日本国内卖出了85万套，再加上全球其他地区的销量，成为光荣第一款突破百万销量的游戏。

另外，PS2发售初期由于软件开发工具不完善，导致多数游戏无法发挥PS2的真正实力。其后，索尼与多家核心软件商共同推出了改进版游戏开发工具包，让PS2游戏的表现力大幅上升。《真·三国无双2》的开发过程中就很幸运的赶上了这一时期，因此本作无论在场景刻画还是人物设计都要高出前作不少。游戏中登场武将数量达到了41名，热血的BGM的加入大大加强了战场的气氛。武器系统得到了进一步强化，玩家可以通过打开箱子或者打倒将领取得武器道具。新增加的武将收集、宝物探索、对战模式、挑战模式和更多的历史事件让游戏内容更加丰富。不过……光荣似乎还觉得不满意。

于是在2002年8月，光荣推出了《真·三国无双2》的资料片《真·三国无双2 猛将传》，这款游戏新增了七位武将的无双模式，并且强化了游戏中的护卫兵系统，玩家可以编辑护卫兵的的姓名和服装，而前作中需要两名玩家才能使用的"激·无双乱舞"在这款《猛将传》中也可以单独发动。这款资料片仅仅在日本就卖出了40多万套，从此，推出"猛将传"成为光荣的一大惯例。







# 真・三国无双3 猛将传

**猛将再临，进一步的完美**

**主机平台：PS2 发售日期：2003年9月25日**

《真·三国无双3 猛将传》与《真·三国无双3》相比而言，增加了几个新的模式，而道具武器也进行了追加，且由于可以继承3代的记录，道具和武将的能力可以完全复制下来，且在猛将传刚开始，全部三方势力的武将和战场都悉数登场，不需要像3代那样要完成一定的任务和条件才可以，原创武将系统也得到了加强，猛将传与3代的关系已经不仅仅是其资料篇那么简单了。作为资料篇，猛将传的画面当然没有很明显的进步，但可喜的是一直被玩家诟病的画面拖慢延迟问题有了较大的改善。

《真·三国无双3 猛将传》中除了收录Lv11武器之外，另外也再追加了两个难度，分别是达人与入门，让玩家可以选择更加适合的难易等级。另外在这次新模式方面，游戏中加入三个新模式列传、修罗与连斗模式，其中连斗模式包含新生挑战模式，可以反应武将的成长；至于列传模式是让玩家体验每个武将新剧情的模式，在过关后的结果发表画面中会公布玩家的游戏内容评价。修罗模式，则是让玩家可以在随机生成的短篇剧情中连续游玩或比赛竞争的模式，通过丰富的新内容要素加入，让玩家体验更丰富的真三国无双游戏乐趣。

《真·三国无双3 猛将传》是整个《真·三国无双》系列中的一个顶峰和分界线。从游戏整体内容饱满度和游戏性来看，《真·三国无双3 猛将传》的制作水平已经达到该系列的最佳状态，其后的4代虽然没有明显倒退，但已经没有很大的进步空间。







# 真·三国无双3 帝国

**兼容并包，无双再添新成员**

**主机平台：PS2 发售日期：2004年3月28日**

《真·三国无双》系列的火爆在2003年到2004年间简直是不可想象的，光荣似乎也觉得只开发这些正统作品有点不过瘾。终归一开始的光荣是以制作历史策略类游戏而闻名于世的，且《三国志》系列一直比较受玩家的欢迎，如果将二者融合，肯定能够为《真·三国无双》系列注入新的活力，并且在《真·三国无双》中加入策略，也正是自己一直以来的强项。于是，这样"帝国"就这样诞生了。《真·三国无双 3 帝国》用的依然是原来正统作品的引擎，地图大部分都是在原来的基础上改动的，而大地图则是为了配合争霸模式而变成了以据点为元素的三国坐标图。乍看之下，真的会让人以为是《三国志》最新作呢。

和《三国志》差不多，在这款游戏中，玩家需要首先选择三国时代的其中一个势力，通过政略与万夫莫敌的战斗来扩张版图，以谋求中国统一大业。其中有遵循史实的魏、蜀、吴及其它14个势力的演义模式、与每回战斗皆以随机数决定势力的虚拟模式2种。

竞斗模式是和好友或电脑互相竞争的新模式。打倒比对方更多的敌人、击落比对方更多的敌兵来得分等等，共有4种不同的竞赛项目。另外，这个模式还设计了妨碍系统，可以在战斗中运用策略，给对方的能力造成不良的影响。创造属于自己的角色也是本作的一大亮点，相比扮演三国武将来征战沙场，可能很多玩家更希望让自己穿越到那个年代去建功立业。

"帝国"和"猛将传"不同，它不是一个"补完"性质的资料片，而是一款全新的游戏。和正统作品相比，它的策略性能迎合更多的玩家，同时给《真·三国无双》系列带来新的灵感。





# 真·三国无双4

**平稳时期，一切已成规律**

**主机平台：PS2 发售日期：2005年2月24日**

在连续推出6款系列作品以及新题材的《战国无双》之后，《真·三国无双》正式迈入第4代。在本次的《真·三国无双4》中，继承了前3代的基础，并加入了一些新要素与改良，包括新登场的曹丕、星彩等等。在游戏画面的呈现与处理上，本作有着大幅的改良，不但能呈现出更多的士兵、景深更远的战场，并将激烈战斗时的隐形或延迟等现象的发生几率降到最低，让战斗更为流畅。

《真·三国无双4》PS2版的主要模式有无双模式、自由模式、立志模式、对战模式，无双模式就是所谓的"故事模式"在此模式里玩家分别扮演各势力的武将，并完成此武将的固定故事，"自由模式"就是玩家可以任选关卡，使用任意已获得武将进行单局游戏。"立志模式"是玩家自己创建一个角色进行游戏，这个角色开始是一个无名小兵，由玩家控制慢慢磨练成一个独当一面的将军。"对战模式"则是玩家之间可以相互切磋，还可以与电脑用一些特长优势进行比赛。

在动作要素方面，除了原本的攻击模式之外，还新增了可一次将多数敌人打飞浮空并追击的招式，以及"无双觉醒"、"进化攻击"等新要素。在战略要素方面，除了延续3代的士兵进入据点之外，还加入了攻击、防御与补给等3种会对所在地附近的战局产生影响的新据点系统，让据点不再只是个会源源不绝出小兵的出口，而会有各种不同的特性、作用与攻略法，更加提升了游戏的战略性。

要说本作的变更点也有不少，但正是因为前作已经很不错了，所以本作的这些变革很少让人与"进化"相联系，顶多就是一些改变。当时的玩家大概就已经感觉到了，在同一时代的平台上，《真·三国无双》系列达到这样的水平已经是极限了。



# 真·三国无双4 猛将传

**固定模式，程式化的制作**

**主机平台：PS2 发售日期：2005年9月15日**

《真·三国无双4 猛将传》推出之前，已经开始有人抱怨4代的制作缺乏诚意，但同时得到的回答是：如果太有诚意的话，那么猛将传还有什么推出的必要呢？的确，每次的猛将传都是以原作系统为基础，加入新的游戏模式等各种追加要素，然后就凑出一个"完整版"。而像2代、3代，猛将传的改变似乎还算大，但本作除了新增游戏模式包括"外传模式"、"立志模式"、"修罗模式"和"编辑模式"之外，其余真的可以忽略不计了。

本作中的"外传模式"是根据游戏的特点和需要改编的虚构故事，总共有18个新剧本，每个剧本由一个舞台关卡构成。"立志模式"是一个成长模式，玩家从兵卒开始，操作自己的角色不断成长，是一个带有RPG性质的游戏模式。玩家通过了设定好的个人目标之后，不仅会获得新的技能，还会有武将们之间发生的事件以及原创角色的自由故事等。"修罗模式"是《真·三国无双3 猛将传》中就已经出现的游戏模式，在该模式中，玩家就像修罗场的恶鬼一样不断杀戮前进，重点放在动作性上。本作的修罗模式则是可以对应2人同玩，结束的时候会有以分数兑换强化道具，这些道具还可以在其它游戏模式中使用。

"编辑模式"在《真·三国无双3》中就曾经出现，是一个可以编辑原创武将的模式，对武将的外表和武器都可以进行编辑。这个武将可以在外传模式、修罗模式、无双模式、自由模式中使用。《真·三国无双4》的挑战模式中会追加2条新路线，原有的4条路线也会追加新舞台。并且还追加了能够观赏武器和道具的"幕舍"。原作中的无双模式、自由模式追加了新的"入门"级难度。

从以上就可以看出，《真·三国无双4 猛将传》已经没有什么新的想法了，增加的所谓新模式也都是以前就用过的。或许"帝国"还有进一步的提升空间，反正大家还是对这个系列有所期待的。



# 真·三国无双4 帝国

**势头不减，创新才是硬道理**

**主机平台：PS2 发售日期：2006年3月23日**

就在猛将传已经快要创意枯竭的时候，玩家对帝国仍然抱有很高的期望。或许光荣也看出了这一点，有意将推出猛将传的作法停止，干脆专心把帝国系列做好。于是，继承了先前所推出的《真·三国无双 3 帝国》的基本架构，新的《真·三国无双 4 帝国》大幅强化了内政与战略的特色，并新增在战斗时也能够对我方武将直接下达指示的崭新要素。而在《真·三国无双 4》中登场的48名武将，在本作中也都全部现身。本作再一次获得了玩家们的好评。

《真·三国无双 4 帝国》除了玩家自己的角色之外，还可以对我方的其它武将直接下达指示。也因为这项设计，让玩家在战斗模式中的战斗可以变的更具战略性，玩家必须要掌握状况来下达指示，有时候可能需要让全军向敌阵进行突击，有时候则当自己在前线时，亦可能需要让我方军队坚守本阵等，战略要素大幅提升。

本作实现了许多玩家所期望的双人合作游戏方式，可以在熟悉的上下分割画面中，进行容易区分的双人合作游戏。该如何攻城略地是本作的关键所在，因此双人合作的话，就可以考虑是要分道扬镳、战略分散，抑或是集中火力进行攻击、并肩作战一起往中央突破，让玩家体验崭新的双人合作乐趣。

本作游戏开始时的剧本，会依照时代来区别，并且随着时间流逝，各方势力也会产生明显变化，从中选择任何一方来统一大陆，让游戏更有乐趣。另外，游戏还搭载了编辑模式、自由模式、影像数据库等等的功能，游戏性比较高。





## 真·三国无双5

**全新时代，颠覆性的探索**
**主机平台：PS3 发售日期：2007年11月11日**

进入了PS3时代，玩家对于无双系列的期望值大幅度提升，包括更优良的画面、更多的同屏人数、更爽快的战斗感觉等等。光荣自然也想给玩家呈现出一个和从前完全不同的新作品，于是，一场大刀阔斧的变革开始了……

首先是人物造型。你见过比关羽、张飞年轻起码20岁的刘备吗？你见过怒发冲冠的关二爷吗？你见过一身黑甲画着眼影的吕布吗？本作的人设改动非常大胆，尽管一部分只能用“雷人”来形容，但看得出来，光荣是想进行一次较大的革新。其实外观倒也是其次，只要游戏好玩，这些雷人造型也不会减分。不过，人数的减少实在令人意外。以往每一作都会增加人数，本作却反其道而行之，这就不得不让人觉得这是一款赶工作品了。

其次是升级。游戏中玩家是通过取得战勋的方式让武将升级，升级后可获得技能点数，让武将学习具备各种效果的技能。每个武将都有自己专属的技能树，规范了各武将所能学习的技能种类，学习时需由左至右、依照技能树路径依序学习。技能树的构成也反应了不同武将的特性，例如武将类型的赵云可较早学习到提升连舞等级等格斗相关的技能，技能树分歧相对较少，军师类型的司马懿则可较早学习到强化特殊技效果与使用次数的技能，技能树分歧相对较多。这种改变绝对谈不上进步，无非就是向别的游戏学习，而这种学习的结果呢？反正好评并不多。

然后是武器。游戏中取得武器的方式包括：击破敌方武将和达成战功目标。每个武将都会具备固定种类的武器可以取得，即使是同一种武器，每次取得时都可能会具备不同的类型、效果与属性等设定。乍听起来，似乎这次的武器系统还算丰富，但其实较之前似乎都可以说是倒退，不但威力不明显，武器的取得方式也非常死板。说到武器不得不再说一下，很多武将的武器变更也让人不太习惯，甚至有些偷懒。例如吕布的方天画戟变成了分体式，甄姬和貂蝉的攻击方式一模一样等等。

不客气的讲，《真·三国无双 5》除了画面“略”有提升之外，其余例如手感、系统等等都十分不理想。与稍后推出的Wii版《战国无双3》相比，即便有着画面优势，但仍然远远逊色于对方。



## 真·三国无双5 帝国

**强化战斗，帝国与猛将结合**
**主机平台：PS3 发售日期：2009年5月28日**

从这一代开始“猛将传”终于离开了人们的视线，而“帝国”依然顽强地生存着。这次的《真·三国无双 5 帝国》中加入了孟获，承袭原作的战略动作玩法，强化了战斗的部分，简化了策略的要素。所以让人感觉这款游戏似乎是“猛将传”和“帝国”的合体。

游玩途中玩家可以随时改变自己的身分，像是从君主下野成为流浪武将，武将也可以下野转投其它君主麾下。体验刘备从起义军小头目成为地方领主，又因败战而成为流浪武将，最后成为蜀汉皇帝的经历，或者是三姓家奴吕布不断背叛主君的武将生涯。

游戏依然收录自创武将的功能，内容大幅强化，可变更的项目包括既有的性别、体型、长相、声音、服装、武器、招式，以及新增的肤色与装饰品，再加上后来网络上的更新，其改装道具的数量也大幅增加，让玩家能自由自在的打造出具备个人风格的武将。

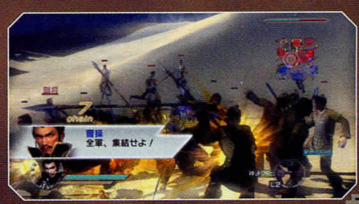
当玩家选择以君主身分游玩时，将通过独特的卡片系统来进行内政与军式的经营。玩家将以类似卡片游戏的方式，使用各种不同功用的卡片来经营国家，排除一般策略游戏繁琐的指令与数值。卡片的图样是以登场武将为题材，具备各式各样细致美丽的画风。

当进入任务或是战争部分时，将会以熟悉的战场动作方式游玩，操作自己所扮演的武将进行战斗，施展武器招式或特殊技打败敌人。顺利过关后即可获











## 雀·三国无双

**品牌延伸，另类游戏诞生**
**主机平台：PS2 发售日期：2006年3月23日**

之前咱们提到的都是正统《真·三国无双》系列作品，其实这一系列还包括《大蛇无双》、《真·三国无双 联合突袭》等作品。不过这些作品要么属于“大杂烩”，要么属于“网络模式”，和正统还略有些区别。至于冠以“三国无双”的名号，却和正统相距最远的作品，那当然就要算是《雀·三国无双》了！

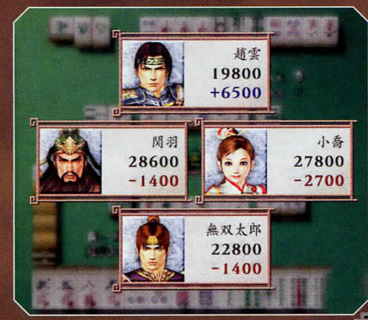
本作是以《真·三国无双》为题材所制作的麻将对战游戏，游戏中的登场角色将由《真·三国无双》中的三国名将担任，造型与台词等也都承袭4代的风格。

游戏中提供无双斗牌、雀帝位战与自由对局这3 种游戏模式。在无双斗牌模式中，分为魏传、蜀传与吴传3种不同剧本，玩家将依照故事剧情，与陆续登场的对手武将，在不同的战场上，进行剧情对话以及各种不同规则的麻将对战。

在雀帝位战模式中，玩家将以成为雀帝为目标，挑战赤壁大会、五丈原大会等接踵而来的麻将大会，不断累积排行点数，以获得雀帝的称号。在自由对局模式中，玩家可以自由选择对战的战场与对手，战场的原始设定与对战规则等，也都可以随玩家喜好自由调整。

本作难度颇高，但游戏气氛很轻松。里面的内容均属恶搞，很多事件都只是借用了史实的名称而已。不知道有没有人玩过街机版的《雀国志》，本作的灵感大约就来源于此。









号外

《电软》现向全国各地发出活动承办邀请，有意和本刊合作举办比赛活动的公司或组织请电话联系编辑部，洽谈合作事宜。
——联系方式见目录

# 世界杯已经结束了？没有！来这里捧起属于自己的大力神杯吧！

## Winning Eleven 2011 中英文合版！！

由《电子游戏软件》举办的第二场大型游戏比赛正在火热筹办当中！比赛时间暂定为11月初。本次比赛的游戏就是将于10月14日发售的《胜利十一人2011》中英文合版！本作是次世代主机上的第一款官方汉化作品，有着极强的纪念意义，同时该系列在国内有着极高的人气。于是，我们决定用这样一款作品来继续南非世界杯的激情，让广大足球游戏爱好者有机会一较高下！

**本次我们为参赛优胜者们准备了总价值过万元的奖品！想要参加吗？赶紧登陆我们的博客：http://blog.sina.com.cn/drgame，里面有专门的活动报名帖，以及本次比赛的详细安排。**

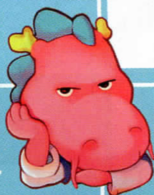



# GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.286

封面图：王国之心 重新编码 ET_MAX[奥斯丁] 制作

2010年 11月上

CONTENTS



## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

## CURRENT 本期焦点 FOCUS



## GAME 攻略人行道 GUIDES



## REMARKABLE 特别策划 REPORTS



## 固定栏目



## 版权信息


主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星


### 编辑部




联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn


### 广告总代理



### 发行邮购


电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

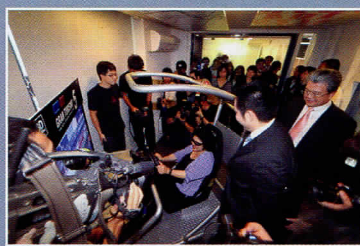

### 本刊声明

Focus on Game News

VOL 286

# 游戏新闻眼

**游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！**



←SCEA于10月20日正式宣布以培育游戏创作人才为目的所规划的"PlayStation育成中心"，在台湾省高雄市驳二艺术特区开幕，并于现场盛大举办开幕典礼。



## 《GT赛车5》再次延期，中文版产品套装公布

本刊讯　SCE宣布，原定11月3日推出的PS3驾驶模拟游戏《GT赛车5》，因"制作上的因素"而延期至2010年末商战档期推出，确切发售日期尚待后续公布。预定同步推出的PS3主机同捆组合"PlayStation 3 GT赛车5 竞速包"也将一并延期。

10月14日，台湾索尼计算机娱乐（SCET）在台北晶华酒店举办"GT赛车5 媒体抢先体验会"，会中正式公布《GT赛车5》繁体中文版将于2010年底同步在台推出3种产品组合。现场设置4组搭配罗技G27力回馈方向盘与赛车驾驶座的试玩机台，展出了最新的繁体中文版本给与会者试玩，其中包括搭配3D BRAVIA液晶电视的3D模式试玩。

《GT赛车》的全球销售已经超过5600万套，其最新作承袭系列一贯的仿真驾驶特色，收录超过1000种经典和最新车款与超过20条赛道，全面翻新3D绘图与物理模拟效果，并首度加入天气变化要素，具备多样化联机游戏要素。

游戏中收录了车迷玩家梦寐以求的众多梦幻级跑车，像是本次的代言车款"Mercedes Benz SLS AMG"、"Ferrari 458 Italia"以及"Lamborghini Gallardo LP560-4"等。另外，21年前曾以概念车形式展出的"Isuzu 4200R Concept"，也在这次游戏中浴火重生。

制作人山内一典所率领的Polyphony Digital团队，还在Red Bull车队技术总监Adrian Newey协助下，设计出打破赛车规范限制的地面最快梦幻虚拟车款"X1 Prototype"。

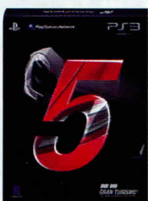
游戏提供由玩家亲自驾驶车辆参与赛车的"A-spec"模式，以及担任车队教练，培育指挥AI驾驶员参与赛车的"B-spec"模式。之外还可以通过网络联机与其它玩家进行赛车、聊天或是交换改装车道具等交流活动，体验崭新的虚拟驾驶乐趣。

游戏的在线服务将采用全球统一服务器，提供全球同步更新的内容，借此《GT赛车5》繁体中文版的玩家将可以享受"GT赛车TV"的功能，而且频道内容也会繁体中文化，提供亚洲玩家几近零时差的本地化内容。游玩数据会通过网络同步更新到官方网站，部分在线功能可通过浏览器远程操控，无论何时何地都能通过PC享受游戏乐趣。





**《GT5》繁体中文版预定2010年底推出，产品套装信息如下：**



| 1、《GT赛车5》繁体中文初回限定版（价格约为425元） |
| --- |
| ●《GT赛车5》繁体中文版游戏 |
| ●初回限定特典"PSN特别车款3D设计下载卡（5种车款）" |
| ●初回限定特典"Apex爱车完全指南（308页）" |
| ●预约特典"《GT赛车5》贴纸（黑白2张）" |







| 2、《GT赛车5》繁体中文典藏包（价格约为560元） |
| --- |
| ●《GT赛车5》繁体中文版游戏 |
| ●限定模型 Mercedes-Benz SLS Die-Cast |
| ●初回限定特典"PSN特别车款3D设计下载卡（5种车款）" |
| ●初回限定特典"Apex 爱车完全指南（308页）" |
| ●预约特典"《GT赛车5》贴纸（黑白2张）" |

| 3、《GT赛车5》繁体中文竞速包（价格约为2550元） |
| --- |
| ●钛光蓝PS3 160GB主机 |
| ●《GT赛车5》繁体中文版游戏 |
| ●初回同捆特典"GT5 Logo 式样珍藏杯" |
| 初回限定特典"PSN特别车款3D设计下载卡（6种车款）" |
| ●初回限定特典"Apex 爱车完全指南（308 页）" |
| ●预约特典"《GT赛车5》贴纸（黑白2张）" |

## TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●任天堂发表将于11月20日推出和《口袋妖怪 黑/白》同捆的限定配色NDSi。本版本是以游戏封面主打神兽为主机图案，分别推出黑色与白色版本，本组合将会内含一款《口袋妖怪 黑/白》游戏，售价19800日元，约合人民币1600元。

●CAPCOM宣布，开发中的N3DS版《洛克人DASH 3 计划》将展开企划设计意见募集活动。本次的活动以大家一起来做游戏为概念，通过网络募集玩家意见来决定登场角色的设计，关卡的点子与道具的名称等内容，此外还预定征召玩家担任城镇居民的配音。



●由SEGA制作，预定12月推出的Xbox 360机器人动作对战游戏《电脑战机Force》，现公布将推出15周年纪念原声CD同捆限定版"电脑战机Force 纪念盒15"。内含6张原声配乐CD、资料集、特别彩绘封面等豪华周边，限定版价格为10290日元，约合人民币840元。

●NBGI宣布即将于12月2日在PS3平台上推出的新作《圣恩传说F》。首批初回特典版将会附赠以下3项预约特典。1、《圣恩传说F》DVD，内附特别短剧、PV映像特辑、樱井孝宏访谈影像。2、猪股睦美老师绘制的签名复制画，一组三张。3、《宿命传说2》特别服装下载码、传说系列主题下载码。



●SCEJ发表，已开发出PS3/PSP用高画质图像放大技术"PlayView for Games"，该技术能针对高画质图像进行高速处理来提供顺畅的放大缩小，并支持影片、音乐、连结等各种内容的显示与播放。首波应用该技术的为10月14日推出的PS3用电子书"怪物猎人P2G 怪兽数据知识书"。后续SCEJ还预定推出更多利用该技术的攻略本、设定数据等以前所没有的游戏相关电子书。





●迪斯尼互动娱乐工作室近日宣布，将取消动作角色扮演游戏《加勒比海盗 诅咒的舰队》的所有开发工作。据说此举是因为加拿大温哥华游戏工作室 Propaganda Games的研发团队有约 100 多人已被解雇，目前他们将专注在其他作品的开发工作上。





●LEVEL-5于10月20日举办的年度新作发表会中，发表与Brownie Brown共同开发的角色扮演游戏《奇幻生活（Fantasy Life）》平台将由NDS移至N3DS开发。并且象征本作世界观的印象插图将由天野喜孝经手，音乐则由植松伸夫担当制作，如此强大的制作阵容让人期待。

## Scoop 国内专讯 方正国际谋划3G蛋糕，推出手机漫画平台

3G手机用户的快速增长，为手机增值业务带来了无限空间，庞大的3G蛋糕也成为了众多IT巨头追逐的目标。日前，方正国际软件有限公司宣布正式进军手机漫画领域，联合漫友、湖北联通共同推出手机动漫网站“漫逸”（www.fiscity.cn），通过“漫逸”平台和联通3G手机，用户能便捷地阅读到高品质、内容丰富的国内外漫画。作为方正集团IT事业群的核心企业，方正国际拥有众多出版和跨媒体阅读领域的自主知识产权和核心技术，其进入手机漫画领域将有力推动我国手机漫画技术与服务升级。

**3G推进 手机漫画迎来“黄金期”**

手机漫画是手机阅读方式之一，在日本、韩国等国家已经非常成熟，但受移动互联网宽带、内容缺乏等因素限制，其在我国发展一直不愠不火，部分运营商在手机漫画领域甚至亏损经营。然而随着3G牌照的发放和3G手机的不断普及，手机漫画迎来了新转机。

截至2010年6月底，我国电信全行业在网3G用户数达到2520万户，根据工业和信息化部计划，2011年我国3G用户数将达到1.5亿户，宠大3G用户群将为手机漫画提供强大的市场支撑。与此同时，我国振兴文化创意产业政策也扶持动漫产业发展，我国有5亿人是动漫消费群，3.2亿左右青少年，未来几年，动漫产业至少有1000亿元市场空间，而手机将成为动漫产业重要的营销渠道。

从日本的手机漫画发展来看，3G通信给日本的手机漫画带来了第一个拐点。相关数据显示，2007年3月～2008年3月日本电子漫画的市场规模约为255亿日元，占整个电子图书市场355亿日元的72%。其中面向便携式设备的电子连环漫画市场约为229亿日元。与此同时，面向便携式设备的电子图书市场中，电子漫画所占比率居然高达81%。

**跨媒体阅读 方正国际进军手机漫画**

手机漫画已经受到三大运营商的高度关注，纷纷成立手机动漫阅读基地，采用“一省接入，全网接通”的发展模式，致力研究出最佳的产品形态、商业模式、合作伙伴。而其中的代表就是方正国际与湖北联通的合作，凭借在出版技术、跨媒体阅读领域和软件开发领域的强大优势，方正国际成功牵手湖北联通。

作为出版技术领域的领先企业，方正国际进军手机漫画领域可谓水到渠成。方正国际于1996年创立于日本，是方正集团“引进来、走出去”战略的。依托北大方正创始人王选教授发明的激光照排技术，方正国际成功立足日本，现已经发展成为具有较高国际声誉的ITO&BPO综合服务商。在媒体和出版行业，方正的印刷技术和跨媒体阅读解读方案占有极高的市场份额。

据介绍，方正国际研发的手机漫画客户端“漫逸”软件，可支持Symbian. Mobile多种手机平台，并且根据漫画情节会产生振动，放大等特殊渲染效果，为手机移动终端用户提供以“漫画+客户端阅读器+DRM”为核心应用，基于Windows Mobile，Android，Symbian，Kjava等操作系统的客户端漫画下载业务。

**内外整合 打造中国最大漫画服务商**

“漫逸”软件不仅在人性化、兼容性和防盗版等方面更加专业，其最大的竞争在于漫画内容的整合上。据介绍，方正国际与漫友、湖北联通共同打造的“漫逸”平台，依托国内最大漫画杂志《漫友》的内容支持，以及各大漫画家的作品，漫逸软件的漫画内容已经涵盖了国内几乎所有的主流漫画，从而确保“漫逸”用户得到丰富的内容并确保内容的不断更新。

而在今年9月初，方正国际成功与日本大型书店丸善达成了战略合作伙伴关系。方正国际与丸善将共同致力于中日两国间电子书的销售业务，谋求对本国书籍实施电子化，互相销售对方国家的电子书。对象除了普通书籍、漫画之外，还包括学术书及新闻数据库，双方力求5年后把内容扩大到65万件。

方正国际总裁管祥红表示，依托方正国际在出版领域的多年经验，“漫逸”软件的漫画内容将不断增加，其最终目标是打造中国资源最多的手机漫画平台。借助手机漫画业务的开展，方正国际“跨媒体阅读解读方案”将进一步向纵深发展，进一步巩固方正国际在媒体、出版业的领导位置。

## Scoop 国内专讯 百度游戏推出“双百计划” 力拓游戏行业开发方深度运营

本刊讯 10月22日，以“悦聚开放共享 创赢双百计划”为主题的百度游戏开放平台“双百计划”发布会在北京百度大厦举办。据悉，百度游戏“双百计划”旨在打造行业发展平台，鼓励游戏开发方创新，促进游戏行业共赢发展。百度高级副总裁沈皓瑜、百度游戏事业部总经理魏洪蕊等百度高层以及投资行业专家、游戏厂商代表出席此次会议，共同探讨中国游戏行业未来发展之路。

据了解，百度游戏平台是面向第三方的开放式互动娱乐产业的综合性平台，其新推出的“双百计划”，即百度将投入百万优质资源，重点扶植百家游戏发展壮大。新计划的推出将直接激活游戏企业的成功基因，帮助第三方游戏开发商、运营商以及个人开发者等合作方与百度游戏平台实现无缝对接，轻松获得海量用户、良好的服务器、网络环境以及专业的书面评测报告，双方将共同对游戏产品进行封测、优化与调整，并整合优势资源进行深度运营和推广，提高优质游戏产出成功率。



百度高级副总裁沈皓瑜指出，一直以来，百度与各大网游厂商都有着广泛而紧密的合作，双百计划的推出，将使得百度游戏开放平台的服务属性更加明显，为包括游戏开发商、运营商以及个人游戏开发者在内的游戏行业从业者提供一个更高的发展平台，分享百度多年积累的用户资源，品牌影响力，促使那些优秀的游戏产品得以迅速推向市场并实现盈利。

双百计划一经推出，就受到了游戏业界的强烈反响。与会的一位游戏开发商表示，“我们对于百度游戏的双百计划充满期待。我们拥有优秀的游戏制作团队和游戏产品，希望能够尽快加入百度双百计划，获得完善、成熟的游戏封测、深度运营等专业服务，迅速成长为游戏行业顶尖的企业之一。”

易观国际《2010年第1季度中国网络游戏市场季度监测》数据显示，2010年中国游戏行业进入调整期，发展速度放缓。2010年第一季度，中国网游市场收入规模增速跌至历年最低，仅为4.1%。业内人士指出，游戏行业没有更多新作推出是其增速放缓主要原因，对中小游戏开发商、运营商和个人游戏开发者的扶植是改变这一现状的关键。百度游戏“双百计划”的推出是搜索与游戏行业的一次全新合作。百度与游戏开发方通力合作，全程推进游戏深度运营，将使得这一部分群体迅速崛起，改变游戏行业现有发展格局。

截至目前，百度游戏已经与30多家网页游戏公司开展了深入合作，建立了长期的合作伙伴关系，并成功上线了30多款游戏，平台注册用户已达5000万，活跃用户3000万。百度游戏新计划的出台，将对游戏开发商、运营商以及个人游戏开发者等游戏产业链上游环节产生强大助推力，创造更加活跃的游戏市场环境，为亿万游戏玩家带来更多更加优质的游戏。

## Scoop 国内专讯 上海幽幽：高智商“Bloxorz”登陆手机游戏－仙境迷踪

不知大家是否还记得当年风靡于网络的高智商小游戏“Bloxorz”，中文名字是“立体推方块”。据悉这款游戏当时全世界只有4个人能够全部通关，就因为这一句话不知多少的能人志士投入到了这款神秘的游戏中去。

由上海幽幽在10月底即将推出的“仙境迷踪”将这款风靡于网络的“推方块”游戏完美的移植到了我们的手机平台中，让我们随时随地挑战自己的高智商！

游戏的规则很简单，是用四个方向键操纵一块立体柱子，使其掉入设计的洞中。简单的说，就是推动一块纯洁的石头，通过重重的机关陷阱推到适合的位置使其嵌入到奇怪的方形孔洞里。因此很多的人都将此游戏称为是“落井下石”。整个游戏共33关，有无限条命和无限的时间，不过使用的步数越少，当然就会显得童鞋你越聪明了。

值得一提的是，越到后面的关卡会出现越来越多的机关陷阱。悟性奇高打通任督二脉的童鞋请直接过关斩将通过游戏，二脉不通滴童鞋们就请去加强修炼吧！好了，废话结束。和大家说说怎么才能够下载这款游戏吧！

游戏下载请登录：移动梦网-游戏（百宝箱）-益智-仙境迷踪。更多精彩游戏请访问wap.wiyoyo.com，咨询电话4008123330。






# 代号“CSBS”“PSP联机游戏冬季攻势”

## ★前言★

怎么样？大家看过这响亮的大标题之后肯定是某处一紧吧，以为是某编或者某编的给力企划的读者们那么现在可以翻到下一页了，这两页中说不定会有很多奇怪的东西穿越进来，对某编有信心、决定要在一个烦闷的课堂中度过一个不平凡几分钟的童鞋们，只需悄悄低下头，做假装看书状，将电软铺平在大腿上，将页码翻到代号“CSBS”这一页……好！嗷嗷嗷，那么我们开始吧。

10月14号开始，以《阿尔卡纳之主》为排头兵，将会有4款对应联机通信的游戏面世，分别是《阿尔卡纳之主》（SQUARE）、《嗜神者》（NBGI）、《梦幻之星完美版》（SEGA）、《怪物猎人3rd》（CAPCOM），全部是PSP平台。

## ★大众与小众★

日本这国家，无论干什么都喜欢玩“专业”，所谓专精便是如此，玩游戏就要用游戏机，办公就是要用PC，绘图就是要用苹果，很多东西都会刻上“专用”，甚至还体现在“夏亚专用”上，也算是一个侧面，什么东西就是干什么用的，除此之外什么都不是，PC就是办公上网用的，除此之外什么都不是，这便是他们的想法因为家用机最早是诞生在日本，所以“玩游戏就要买家用机”这个意识在日本根深蒂固了。但是家用机的网游是从2001年DC上的《梦幻之星在线》开始的，然后才是FF11、MHF、这些。可以说历史很短，很多人玩网游还只是初级阶段，论接触网游的时间，国人和日本人差不多，但国人却比日本人更会玩网游，因为中国的游戏市场可以说95%是网游，而日本95%是家用机，也就是单机，所以日本的网游并不多，而像WOW那样明显的欧美向风格，日本人能接受么，人设首先就接受不了。所以说，国人比日本人更会玩网游。

上面这段话非常专业而且摆事实讲道理面面俱到，特别是有专业精神绝无哗众取宠的字眼儿，一看就不儿某编写出来的——在心里小声嘟囔这几句的读者，恭喜你们答对了，自从284期开始，某杂志上由于某不正经小编占有的版面越来越多，他的文字风格也越来越被让很多读者做出【皱眉】那样的表情。第一自然段出自一位资深日服中国籍玩家之手，对日本的网游现状做了一番点评，看似不靠谱儿，其实和咱们下边儿要聊的很有关系（镜头转移到编辑部，某编正趴在办公桌上苦想怎么跟下面几个自然段穿插起来，最好能再多敷衍点字数就更好了）。

联机通信机能掌机游戏与网游有着异曲同工之妙，可以说一个是小众网游，一个是正统的大众网游。

## ★客观与不客观★

一直以来，TV游戏杂志都用日本某神刊作为参考资料，很多时候都是稍作修改就照搬拿来，里边有很多夸张不靠谱儿的字眼和观点也被放在游戏杂志上，让看过杂志的读者产生“坑爹”反应，当某编拿到这期的企划案和资料，看到那满眼的“超级”、“完美”、“无敌”、“绝好”等空口号儿的时候，不免产生了“我呸”的自然反应，引用某游戏杂志小编00年的话，“游戏杂志应该恪守中立的立场如实进行报道，这样才有立锥之地”。

日本有着他独特的游戏风俗，就是前面说过的了，玩游戏一定要用游戏机，那么我朝也有着自己的传统，大多数人在没接触到掌机的时候就已经接触网游了，所以，我朝人民一眼就可以看出日本掌机上的联机游戏要素的特点，两点特别突出的，一是协力，二是属于自己的角色。

## ★一样的PSP不一样的乐趣★

不管是大众还是小众，多人游戏得到的乐趣都一样，在日本这个全民游戏的国家，不管是20岁、30岁、40岁都会玩游戏，所以日本的游戏杂志会去找不同年龄层的玩家抽样调查，而其中不乏40岁的家庭主妇，因为她们在家中的空余时间更多一些，根据资料显示，20岁的某男这样说，“我只要拿着PSP就可以去各种地方，随时和任何人享受联机游戏的快乐。”看到这句话的我朝人民笑了，PSP在我朝不只是游戏机，而且还算是个大众级别的臭显摆道具，大部分人就觉得它潮，并不用它玩游戏甚至联机，在MP5泛滥以前，很多人都把PSP作为大屏幕看片和看小说的首选。

## ★又一个“喉舌”★

在参考资料上发现了有趣的内容，某神刊资料的一角罗列了一些各年代玩家的留言，看过之后将某编之前因为它给某些游戏高分而怀疑它“这货绝对是收了黑钱”的想法一扫而空，现在某编绝没有“怀疑这货收了黑钱”这样的想法了。留言如下：

“一个人玩虽然也很不错但到底是联机玩真棒！”——某10岁男孩。

“我只要拿着PSP就可以去各种地方，随时和任何人享受联机游戏的快乐。”——20岁某男。

“和别人玩的时候能够得到很多建议，能享受单人游戏以外的快乐真棒！”——20岁某男。

“大家一起砍向怪物，那种感觉真是太爽了！”——20岁某男

“真好，能方便的玩游戏。”——40岁大妈。

“和孩子一起玩太欢乐了。”——另一位40岁大妈。

哇塞，真是开眼界，整个儿一日式风格的新闻联播体啊，真有范儿！倍儿有面子！就好像在电视机前的我们听到了电视直播现场那震耳欲聋的“春春我爱你！”“可可加油哦！”这样的声音。

## ★关于“冬季攻势”★

这次以“联机游戏”要素为主题出击的是四个重量级的大游戏会社，自从《怪物猎人》获得成功以后，各家都瞄向了“联机游戏”这块肥肉，大会社都有这种想法，就算捞不着肉，喝点儿汤搅搅局也是好的，就是不能让一家独占，舒舒服服地圈钱。










## 《怪物猎人3rd》

本期《红魔馆》栏目中，赤银根据10月初放出的试玩版，对《怪物猎人3rd》做了详细地介绍，因为篇幅有限，这里就不在重复以免有敷衍字数的嫌疑。写完这段话之后，一直在旁边驻足观望的某沛露出了嘉许的笑容，如果把红魔馆上关于《怪物猎人3rd》的介绍原原本本+稍作修改放在这里的话，字数问题就解决了，但是……（由于某沛阻止，此处略去1500字）根据实事求是的原则，某编对联机中的小编赤银和宇多田进行了细致入微的观察。

这次貌似是可以携带猫猫了，所以伪宅赤银格外兴奋，总是爆出“我擦”和“我就擦”的粗口儿。而宇多田相较而言就显得呆滞了许多，几次昏昏欲睡，那么经过事后询问也确认，他当时真的是很困，有几次差点睡着了，那么这样一来就不难解释为什么赤银爆粗口了，某编也亲眼见证了赤银携带炸药桶被炸飞的瞬间。在联机体验结束后，宇多田留下的关键词是“基情”、“火花”、“鸡动”……好吧，我自重，最后一个词是某编自己编的。

《3rd》中加入了多种武器并且在协力作战中有猫咪陪伴，有性趣的读者可以参考本期相关介绍，另外，电软新浪博客中有详细的试玩版下载说明。





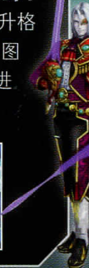

## 《梦幻之星携带版2完美版》

新要素加入+游戏的厚重感更强，这是官方的宣传口号儿，原封不动转在此处，并不代表某编的观点。早在RPG时代，《梦》还有让人感到同步性颇高的背景音乐和感人的剧情设定，不过，但是在那次随大流儿一起踏入ARPG模式以后，就只靠SF世界观下的“刷”和累死人的“升级”让人记忆犹新了。这次官方宣传的重点是两个加入的新种族，一个是机器人种族，另一个是古代英伦女贵族打扮的种族，如果不能凭借游戏故事本身博彩，那么也就只能在新、奇、怪上想办法了。ARPG越来越向ACT靠拢，不知是否受到社会节奏加快、现代人都变的越来越懒的影响。人物的等级上线达到了200，也将“累死人”这个定义再度升格儿。那么经过某编的细心观察，官方放出的图片中，有女解说员衣冠不整，建议有关部门进行二次创作，以免孩子们被不好的要素影响。
















## 《噬神者》

故事发生在因突然出现的神秘生物而遭难的地球，主人公扮演正义使者，使用生物兵器“神机”与之战斗。完，地球整个儿一倒霉催，不知道人类的意念到底对世界有没有影响，要是唯心论是正确的话，人类果然是被自己咒死的，好吧算我没说。剧本的俗不可耐再次证明了日本部分游戏制作人的思维枯竭论，敌人是清一色的怪、丑、恶，我方则显示出相当的俊、美、善。这些细节都显示出人设大叔继承了传统的教育，义务制统统都有上足肯定没有逃课，国文课也都好好听讲了绝没有打瞌睡，走在路上也绝不看不该看的地方，于是他成为了一个标准的“好人”……不过接下来，某编就推翻了以上的设想，因为女性角色的着装居然出现了诱人的连裤袜，看来这家伙也没有少看日本的国粹嘛。






## 《阿尔卡纳之主》

在杂志面世的时候，大部分玩家已经可以玩到这款《阿尔卡纳之主》了，也许番邦需要翻看杂志，但是在我朝却有着先玩再说这一得天独厚的先天条件。阿尔卡纳之主选择了装备品这个网游要素进行了加强，当消灭一个怪物时，可以通过击败怪物得到的素材进行装备合成。虽然其他三款联机游戏都也有多彩的武器设定，但远没有《阿尔》这般多的组合性。那么说完了优点我们也来说一说他的致命缺点，就是女性角色的设定远非其他三款能比，直接将底线拖到了最大程度，女性角色身上这种紧身衣在现实的我朝，只能通过COS服装道具从海外番邦进口，而且在邮购时还要注明“一定要匿名”字样，否则即使逃过有关部门的河蟹之刃也会被眼尖的城管队员查抄。不建议15岁以下的未成年少年玩这款游戏。



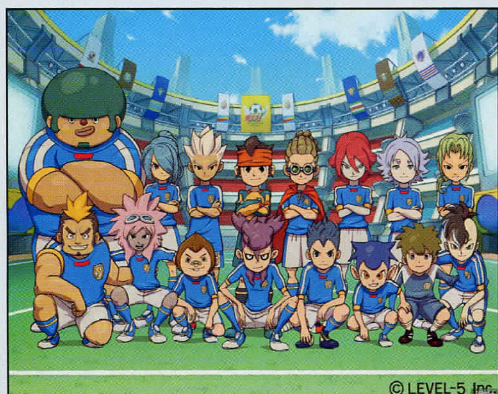
## 征询意见

关于小众化的PSP联机游戏，读者朋友们都有自己的独特看法，随着四款游戏的顺次发售，希望玩过这些游戏的玩家将你们的感受以邮件或者信的方式传递给我们，以供大家交流学习。

# 你所不知道的日本

## 那些和我们同

□绘/烂烂



前言：游戏、漫画、动画并称为日本的吉祥三宝（伪），游戏的普及程度和家庭主妇都会看的漫画其实相差无几。由于西方游戏业的发展突飞猛进，日本游戏业有了很大的危机感，有着"游戏都市"美称的日本福冈县在日本政府的支持下，于2006年发起"游戏产业振兴计划"，他们的目标是将福冈建设成世界游戏产业基地，尽管这听起来有点儿自大。日本福冈县小小弹丸之地却坐落着包括LEVEL5在内的13家游戏会社，年轻人拥有率达22.5%位居全日本第二，尼羡政府对ACG产业（游戏、漫画、动画）的支持力度远非我天朝所能想象，也许是源自日本国土小、资源贫、人口多的危机意识吧。

著名的游戏公司LEVEL5是游戏都市福冈的中流砥柱，他们的口碑甚好并不完全因为其游戏品质，LEVEL5还敢于在官网上痛斥"通关攻略"这一拔苗助长的坑爹做法，直言游戏的乐趣在于享受游戏本身而非攀比通关速度或其他，这使他们赢得玩家更多的掌声。

这次的企划并非是业界名人，而是几个普普通通的公司社员，接下来登场的、来自LEVEL5会的6位社员工分司不同职位。如果你手捧杂志的你，对游戏业也抱有兴趣，不妨以他们为目标，作为将来努力的方向。

注：因照片未经个人允许，所以特别绘制画像刊登，因版面有限，身体部分请大家脑内补完。



**井手原美口关**
**技术1部 程序课**
**女，21岁**

"使用程序协助设计、策划、音效人员，将他们的创意做入游戏中是我的工作，因为我的工作对象没有实体，需要不断尝试并且经历各种失败。因为开发环境的原因，每天都要接触和学习很多新东西。"

"进入游戏公司是我中学时代的梦想，那时候因为某部游戏的原因，使我的人生发生了剧大的变化。那之后这想法就从没改变过，直到自己的名字终于出现在游戏制作名单上。虽然如愿进入公司，但是最初看到一位设计人员熬夜玩《雷顿教授》的时候还是被感动了，也明白了一款游戏对于游戏工作人员的重要性，在游戏的制作过程中曾经被交付很重要的工作，感到鸭梨很大，搞砸了以后曾经对自己很恼怒。虽然有心理准备，不过在看到自己的名字出现在制作人名单上时，还是情不自禁流下了眼泪。并不是想显摆自己，追逐了6年的梦想终于实现了，这是我至今最开心的事情。"

"我是九州（福冈县所在地）人，如果有机会的话，作为九州人向全世界发出挑战就好了，这也是嫩么多游戏会社，为什么选择LEVEL5（总部在福冈）的原因。"

作品：《雷顿教授与魔神之笛》，入社7个月，当初喜欢的作品竟然成为我的处女作，以后还将为做出更多作品而努力。

小编的话：刚刚入职7个月的井手来自DEA的程序专业，DEA全称是**デジタルエンタテインメントアカデミー**，这是个颇具传奇色彩的地下游戏学校（类似于北大青鸟= =），坐落于东京都新宿区，在没有学校法人和官方办学资格的情况下，从2000年到2006年一直垄断绝大部分的CESA游戏大奖，为游戏业界输送人才，并且与清华大学成人教育学院、SQUARE ENIX展开合作，后因办学资格等原因于09年关门。在校学生不能办月票和留学生签证、即使毕业也不能获得技术资格证书，在这里就读的年轻人都要有一定的觉悟并且承担相当的生活和就业压力。井手的经历和我朝"毕业就是失业"的名言真是鲜明对比，没有学历依然可以进大公司，但刻苦学习马列毛、消尖脑袋进大学、然后去人山人海的招聘会碰运气，已经成为大多数现代天朝小青年儿的生活模式，毕竟我朝大部分公务员需要的是效忠而非能力，我朝大部分私企需要的只是廉价劳动力，管他是农民工还是大学生。学校到底是干什么的？只有天知道。






**大冢七奈**
**宣传部 宣传课**
**24岁**

"我的主要工作都是和广告有关的业务，比如和广告代理店联系如何实际投放广告，其他像展会运营方面的业务正在学习中。第一次出差是千叶幕张的东京电玩展，除了接待游戏试玩展台的玩家还要负责准备会议资料，能亲手试一试还是很高兴，就在下榻酒店的电视上看到了自己亲自经手的广告，能和玩家面对面的交流，让我感觉到工作的实在感。

和领导的关系并没有日剧中描写的那样紧张，他们很虚心地听取意见，毕竟一个人的想法是有限的。

在招聘会上听到公司宣传的游戏风格和战略时，我心想'要的就是这个'，于是毫不犹豫选择了LEVEL5。"

小编的话：大冢毕业于学习院大学法学部政治学科，为什么学政治的要去做广告甚至加入游戏公司啊？难道日本的部分大学学科也和我朝一样只是浮云？所有广告业务工作中也许就数游戏公司的广告业务最好玩了吧，可以玩想玩的任何游戏，任何！而且不用花钱。喂！我要玩儿《野球拳》！纳尼？做什么用？【怒目】，当然是学习内容以备以后业务交流哇（误），就是这样。如果对画画和策划都没有信心，不如去游戏公司做个业务员也是个不错的选择。

# 游戏业基层

# 岁的日本年轻人……




“我负责得工作是游戏软件在卖店的摆放位置，尽量能让更多的人看到，如何从游戏制造商处放入玩家手中就是我们的工作，这包括与游戏店的沟通和具体店铺的宣传，以确保让玩家更方便地买到游戏。

很多游戏在发售一周后就会达到高峰期，从发售当日开始就要跑周边所有的店铺，一定要制定出自己的方案。卖的多与卖的很多对我来说没差别，但是卖的不好时我的日子会很不好过。人最重要就是有一颗平常心，人生有高峰也有低谷。”

寺崎桑的话很心，也最耐人寻味。担任售卖的他就好像一个蓝领工人、一个螺丝钉一样，不过他对待生活的格言尤其让人钦佩，人生有高峰也有低谷……我好像看到炎炎夏日里内个穿着厚厚的西装，夹着文件包到处跑来跑去鞠躬哈腰的年轻人，什么？任劳任怨是日本人的种族技能？我天朝也不乏这些兢兢业业的年轻人吧？挤着公交闻着屁味儿，住着蚁巢拿着低薪，我们只是P民，我们要求的很少，只是一个自由的生活空间，但这好像很难，啊~不说了，平常心平常心。




“我的工作是为游戏人物创作脸部，主要负责《雷顿教授》、《闪电十一人》系列的人设，因为游戏中有大量的人物出现，所以设计方面需要相当用心，其他相关工作除了人设以外，游戏的插画、周边产品、电影角色监修以及制作企画素材等等。”

“自己的名字出现在制作名单上，很久都没有联络的朋友给我打电话，‘我玩内游戏了’‘很有趣耶’，游戏的制作人名单通常出现在游戏通关以后，能玩到最后，足以证明玩家喜欢这游戏的程度，当我听到电话内边儿传来熟悉的声音又带着略微颤抖的兴奋时，真的很激动。通过参与制作游戏，我得到很多预想不到的收获。”

“只要努力，谁都有机会。刚进入公司的时候，我曾经抱着试一试的想法写了一实名封信，阐述自己的一些想法，没想到新游戏居然采用了我这个新人的点子，作为游戏制作者觉得很开心，也有一定的责任感。”

作品：《雷顿教授》系列、《闪电十一人》系列。

入职已经5年的长野毕业于多摩美术大学美术学部，在校主攻绘画科日本画，多摩美大创建于1935年，其地位相当于我朝的中央美院。在我朝国企，敢给领导寄实名信只能证明两件事儿，1社会阅历不够丰富，也就是俗称的“没眼力价儿”；2就是诚心找茬儿想被开除，俗称“嘬死”。画画儿在我朝也不是不能生存，不过要具备1要有眼力价儿，2别嘬死，我河蟹天朝决不允许三俗产品诞生，黄赌毒、批判社会这当然自不必说，就连龇牙咧嘴、面目凶狠也不能出现，总而言之越童话越好，所以一般受众面都设定在7岁以下的学龄前儿童，因为一旦进入学校这个大染缸，所有的童话也就随之破灭了。




“游戏企画的工作，多而复杂，剧本、游戏地图的构成、游戏行进设定、迷你游戏等方面必须做到玩家玩不烦，但是做的过头了，又会变成独角戏，通过制作方的点子让玩家觉得有意思，这是我努力的方向。”

“在博客上及时得到很多玩家的反馈，我参与制作的《雷顿教授》，有人10个小时就通关了，大家都留下了很多玩过之后的感想。‘很开心’、‘想尽快玩下一作’，看到这些留言时很兴奋，不过也有人很直率地提出批评，没想到玩家会想的这么多。自己的作品能够得到正反两方面的很多意见，这对以后的工作都是很有帮助的。”

“当得知《勇者斗恶龙VIII》的制作公司是在福冈时大吃一惊，做DQ测试员的经历也成为进入LEVEL5的契机。在这里我看到很多对游戏有着执着信念的人，和他们在一起做游戏，也是我加入LEVEL5的一个重要理由。”

游戏测试员确实是成为游戏公司员工的一个契机，那么小编身边就有这样一个实例，以前的同事露琪就曾经是史艾中国的一名游戏测试员，当然现在他已经去英佩数码制作“战争机器”去了这是后话不提。中国有句古话叫“三十而立”，所以不少人都觉得30岁还给别人打工是一件很没有面子的事儿，殊不知古时候人的寿命都很短，所以又有四十岁不惑的说法，意思就是活到40岁，洒家这辈子也值了。海那边31岁的仓成桑，正在和一帮对游戏同样有执着信念的人一起面朝黄土背朝天地干活，还在为制作让玩家觉得有意思的剧本而努力呢。写给30岁的大叔们，千万表放弃哦，我们才刚上路呢。




“我的工作是记考勤、设备和杂志的管理、出差登记和接电话。总务的工作范围很广，几乎所有的单位都要接触，对工作效率的要求很高，所以一定要在心里有个谱儿。我们就是公司和职员的窗口，每天都要笑脸相迎，多小的小事都要记在心中，而且要懂得随机应变。在工作中，很多前辈都将自己亲身经历的事情告诉我，对我帮助很大，我会每天努力。

刚进公司时，经常被制作小组问‘内件东西在哪？’正好前辈们不在身边，最后手忙脚乱，几乎总是这样，当了解东西的存放点后我则主动问别人，‘你在找什么？’怕什么就去做什么。有人急要出差，在办手续时就要快。一边学习公司文化，一边笑迎每天。

重视交流沟通，让公司变得更温暖，环境让大家更有干劲。”

美纪酱毕业于久留米大学文化经济学专业，她的职位就是前台小MM，作为公司与员工之间的联系，大多数前台都不是特别被公司重视，而只是被当做一个打杂的对待。一个公司的战斗力需要后勤等多方面的保证，士气和干劲儿对于一个游戏制作团队的重要性是不言而喻的，勾心斗角在任何一个公司、不管是天朝还是日本都是司空见惯，但是只要有细心的人从中调解，就可以将矛盾控制在最小，从而保证团队的战斗力，避免不必要的人才流失和非战场地区的战力消耗。商界如战场，任何离开我方的、曾经的战友都有可能成为敌人！配角，有的时候，也很美。

后记：这次为大家介绍的6位日本基层游戏人是不是让手捧杂志的读者产生共鸣？那么各位有志在游戏事业的话，又愿意在哪个职位打拼呢？他们的话对你们有没有帮助？欢迎大家给编辑部写信或者在《电软》的官方博客留言来阐述你的看法。

# 大幅进化的高达之战

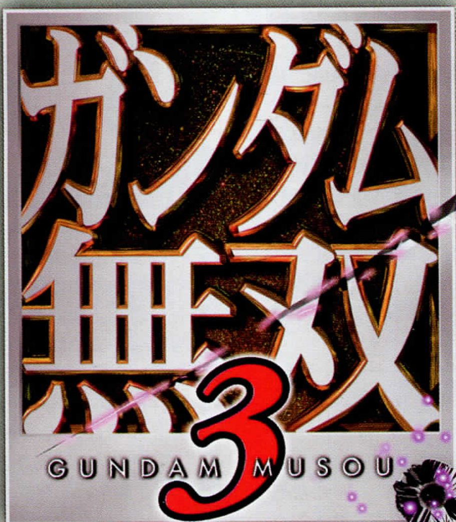
出自《机动战士高达 SEED Destiny》

**命运高达**

原作后半期主角真飞鸟所搭乘的机体，由于出色的武器配置，所以此机体可以担当任何距离的作战任务。

←↑在前作中爆发出威猛战斗力的命运高达此次还是我们最牢固的依靠。

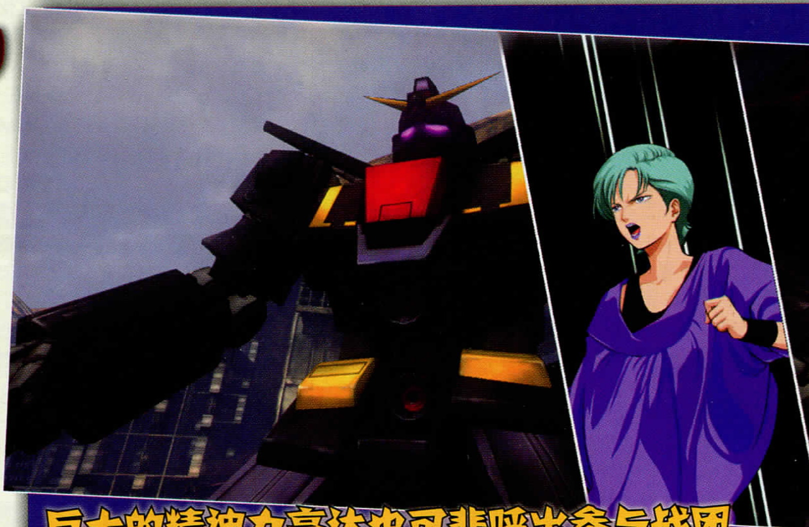
## 发出轰鸣的巨剑 前无所有的威猛战斗




**相信大家心中都会有个疑问——《高达无双3》与之前作品相比最大的不同点在哪？那么用一句话概括就是：新追加的多重要素和战斗系统将使战斗更趋白热化。**

| PS3 / X360 | 本刊译名：高达无双3 | | | 2010年12月16日 |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | NBGI | 36.99美元 | 日版 |
| | 蓝光/DVD | 1人 | 720P | 全年龄 |

虽然我们之前几期的无双报道里已经报道过多次，不过由TECMO KOEI Games开发，NAMCO BANDAI Games负责发行，预定于12月推出的跨平台战略动作游戏——《高达无双3（ガンダム无双3）》，现官方又公布了战斗系统的多重新要素和参战机体与角色的设定原画以及一系列新画面。毋庸置疑，史上最精品的《高达》大作已经离我们越来越近了。



**巨大的精神力高达也可悲呼出参与战团**

新加要素1

### 搭档攻击

"搭档攻击"是可以在战斗中呼叫搭档机体给予支持的新系统，每个搭档角色具备不同的支援效果。在发动搭档攻击前，必须通过占领战场上被称为"前哨基地"的区域或是取得名为"搭档呼叫"的道具来累积"搭档计量表"，当计量表累积到全满之后，就可发动强力支援。



→在呼叫同伴支援时，玩家可以触发游戏中专门为各个机体制作的特写CG动画。

### 本作概要 CHECK！！

《高达无3》是结合经典科幻动漫《高达》题材与知名动作游戏《无双》所架构的《高达无双》系列最新作。本作为呈现如动画原作般的战斗场面，所有机体将采用崭新赛璐珞着色法来描绘，并追加了大量新要素使游戏系统得到大幅进化。总而言之，《高达无双3》绝对是集先前系列作好评要素之大成者。

两架MK-II高达之间的宿命对决





↑由于身上的重型装备，人们会误认为武者高达MK-II的行动迟缓，其实不然。

## 武者高达



身披真红重装铠甲的武者高达是专门为《高达无双》系列所设计的机体，相信大家还会记得他在《高达无双1》中的英勇表现吧。

## 重装铠甲机体战场见参!!!



## 武者高达MK-II

全身被深蓝铠甲所包裹的武者高达MK-II拥有包括Beam来复枪、太刀和长刀在内的丰富武装，因此他的攻击力绝对是出类拔萃的。

重重谜团等待重见天日！

新加要素2

## 机体弹射器

在此次的新作战场上，大家可以看到一种叫做"机体弹射器"设施，只要占领了具备机体弹射器的区域后就可使用设备。弹射器可将玩家机体快速弹射移动到战场上的其它区域，省去玩家长途跋涉的烦恼。



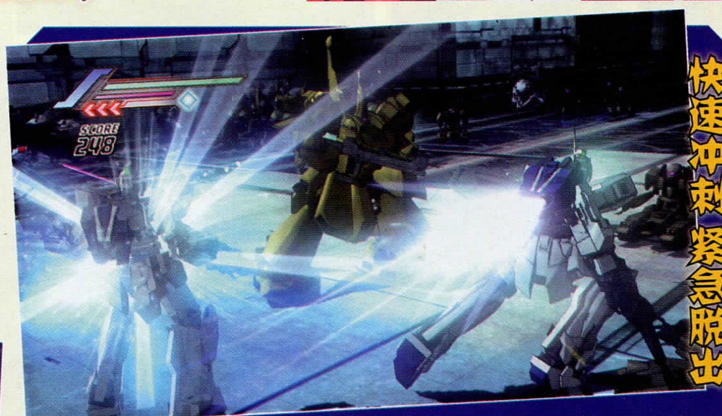


↑只要占领了备有机体弹射器的区域我们就可以将其为己方所用了。



使用弹射器快速前往目标区域!!

## 快速冲刺 紧急脱出



新加要素3

## 紧急冲刺

"紧急冲刺"是承袭《高达无双》系列最大特色的推进器系统而加以进化的新系统，只要在施展普通攻击或是遭到敌人攻击时按下冲刺按键，玩家就可以瞬间高速冲刺，藉以施展以往所不可能的连段攻击或是紧急脱离敌人的攻击。

## 正面对敌 魄力十足的爽快战斗!!



←↓在进入对峙激突状态后，就要靠玩家的快速即时反应了。

新加要素4

## 激突对峙

"相互对峙"类似于同类游戏中的"拼刀"。当玩家机体与敌人机体的攻击同时击中对方时，就会发动激突对峙状态，此时只要按照画面指示输入按钮就能弹开敌人进行追击。



# 龍が如く OF THE END

龍が如く オブ ジ エンド

TM

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：如龙 终章 | | 发售日未定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | SEGA | 价格未定 | 日版 |
| | 蓝光 | 1人 | 分辨率未定 | 审查预定 |

## STORY

2011年4月。东京神室町。
在这座亚洲最大的娱乐街中突然出现了成群的丧尸。

这突如其来的状况让守备军都反应不及，情况越发的难以控制，感染者也越来越多，就在这让人绝望的时候，出现了四个从不知道“放弃”二字为何物的男人！不论是谁只要答应自己的条件就可以借钱给对方的男人秋山骏；被称为狂犬的单眼狂人真岛吾郎；消失于人们视线已久的关西之龙乡田龙司；以及那传说中的男人——桐生一马。

四个男人为了各自需要守护的东西而踏上了变为战场的神室町。在这犹如噩梦的现实中他们成为了幸存者唯一的希望，随着战斗的深入四人得知了这件灾难背后隐藏的真相，那将会带来比丧尸更加恐怖的灾难……

## 面对无法想象的神室町危机 传说中的男人们登场

在这次神室町的巨大危机中，被寄托希望的几位男人们用各自的方式进行着战斗，有的在与恐怖对战，有的则在充分享受这份恐怖带来的乐趣，在这片早已被蹂躏的面目全非的土地之上，他们将会遇到怎样的事情，又将会付出怎样的代价……











### 桐生一马

CV:黑田崇矢

被称为“堂岛之龙”的传说中的极道男人，于四年前在冲绳开设了一所名为“向日葵”的孤儿院，和心爱的女人由美的女儿遥一起生活着，直到2011年4月接到陌生男人的电话，那男人说遥在他的手中……



拥有「堂岛之龙」称号的传说之男



↑从游戏至今的公布来看桐生使用的是一把狙击枪，而且貌似还是对装甲车的……

### 真岛吾朗

CV:宇垣秀成

东城会真岛组组长，被人们称作“岛野的狂犬”，虽然外表是个坏人的样子，但是真岛为人相当义气，是主角桐生一马最信赖的人物之一，在四代中更是得知了他眼睛的秘密，不由得更加敬重此人。



贯彻自己极道与义的独眼男人



↑真岛吾郎使用的武器和他的性格一样张扬，机枪肯定是对丧尸的强力武器。

### 秋山骏

CV:山寺宏一

在神室町开设了一家名为“スカイファイナンス”的贷款公司，只要客户能答应自己的某个条件，那么不论对方是谁都会把钱借给对方。在前作中结局和花的重逢相当具有戏剧性，不知道这次游戏中会触发怎样的剧情。



活动在神室町传说中的贷金男




↑秋山骏的双枪造型是本作最早放出的设定图之一，其实除了手枪真不知道还有什么武器适合这个大大咧咧的男人。



## 从靠着双拳的战斗 升级为铳枪的战争

《如龙》一向是以男人之间的拳头、友谊与義为主线，而在本作中因为对手变为了没有感情的丧尸，所以我们的主角也升级为了铳枪。不知道这个变化会给游戏带来怎样的新感觉，如果单单是丧尸类的射击游戏那么我是不能接受的，相信名越稔洋肯定也不会单单做一款类似生化危机的游戏出来，究竟本作的进化是怎样的，只能等游戏发售之后亲自尝试了之后才有发言权，不过就以往如龙系列作品来说，本作的素质绝对不用担心，而且喜欢正统如龙的玩家也不用太在意本作的世界观设定，本来本作也不是继承如龙5的名号，大家当作外传性质的游戏尝试即可。

### 神室町 从天堂到地狱的转变背后

玩过前作的玩家都对神室町很熟悉，那是一座充满欲望的都市，在本作中那座美丽的神室町不复存在，取而代之的是这布满丧尸的可怕地狱。在这一切的背后，究竟隐藏着怎样的阴谋，四位主人公在进行着属于自己战斗的同时，将会亲手揭开这一切。





**原本充满欢乐的神室町**
**瞬间变为地狱！**









### 乡田龙司

CV:岩崎征实

前近江联合直系乡龙会二代目会长，4年前东城会和近江联合冲突的主要操控者，最后在与桐生一马的死斗中败北，本以为已经死掉的乡田龙司这几年究竟发生了什么事情？

与桐生一马同样拥有龙之称号的男人

↑这次乡田龙司的出现已经让人意外了，使用的武器更加让人意外，改造过的机械手？我更希望是手持型重装。





### 在如此危急时刻 夜店居然得以存活?!!

前几作里备受好评的夜店模式，在本作中居然还存在？！本作的神室町已经变成了充满丧尸的地域，为何这夜店还可以照常营业呢？难道丧尸也有光临夜店的癖好……不管这究竟是为什么，夜店小姐在本作中依旧华丽登场是不争的事实，在与丧尸紧张的战斗之后来这里舒缓一下疲惫的身心，相当不错的选择不是么？






# 魔界大战记



**被称为暴君的吸血鬼**

## 瓦尔巴托塞

**CV:铃木达央**

身为吸血鬼的他因不吸人血被调任闲职，但他并不后悔自己的决定，平常以最喜欢的沙丁鱼代替人血来补充营养。面对魔界政府的堕落，他选择了挺身而出。



## 男性战士

那些具备战斗精神并以战斗为生的人即被称为战士，所谓“战士”，要与战神缔结协定而转战于世界各地。对于混乱的魔界来讲，他们的存在必不可缺。



| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：魔界战记4 | | 2011年2月24日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 策略模拟 | 日本一 | 7140日元 | 日版 |
| | 蓝光 | 游戏人数未定 | 容量未定 | 审查预定 |

由日本一制作，预定 2011 年 2 月 24 日推出的 PS3 策略模拟角色扮演游戏《魔界战记 4（魔界 记ディスガイア4）》是《魔界战记》系列的最新正统续作，游戏将承袭系列一贯融合剧情冒险、角色扮演以及战略拟真的流程玩法，并大幅提升了角色的图像质量，同时还追加了全新的网络联机要素。玩家们将控制各个个性鲜明的新角色在游戏中展开荒诞无稽的魔界大冒险。

远在上古年代，人们即对『黑暗』心存畏惧

吸血鬼、丧尸、狼人、幽灵
它们在食物链上的上层位置更显得人类之渺小

但是这种恐惧，却能规范人们的行为
因此也被称为
——必要恶

随着人类文明脚步的不断前进
战争、杀戮、欺诈等等恶行司空见惯
人们的恐惧由『黑暗』转向了自身

所有的故事从魔界最底层的大监狱“地狱”开始
就让我们跨越多重维度开始重新构筑这个世界吧

## 连携攻击




←在攻击敌人时如果你身边有同伴的话，在攻击时同伴就会发动连携攻击，一边考虑到与同伴的连携一边移动角色是战斗的基本







## 连段攻击







在每一回合中各个同伴对同一个敌人进行攻击的时候会形成连击，参与攻击的同伴人数越多对战斗形势就越有利。

## 风祭风花

拥有普里尼帽子的女中学生

CV：三森玲子

坠入地狱的女中学生，本来应该幻化为成普里尼，不过却由于“普里尼的皮”数量不足，只能暂时戴上普里尼的帽子充数。坚定的想法使她时常能发挥出强大的实力。

## 芬利希

为吸血鬼服务的狼族青年

CV：羽多野涉

侍奉瓦尔巴托塞的狼族青年，并宣誓绝对效忠于他。此人精通为恶的知识，会用自己酷帅的容貌撒谎骗人，将主人推上世界统治者的宝座是他最大的心愿。

## 普里尼

地狱的名产——下端恶魔

CV：间岛淳司

在魔界最为常见的下端恶魔是由有罪之人的灵魂幻化而成，他们在掌握必要技能后就被送去各地进行严苛的劳动。

## 女性战士

在魔界中，拥有战士潜质的女性是极其稀少的。成为战士的女性一般都会选择一名终生的师傅而共同修行，女性战士都会继承师傅争强好胜的性格。

## 教授

在以“魔力”为主流的魔界中，专门研究“魔科学”的人被称为教授。“魔科学”以上古时期由人间流转到魔界的科学技术为蓝本，他们的研究脚步从未停止。

妖花族

珍茸族

# 终极恶搞无厘头

## 塔行动

举起多个人型角色累叠成为人塔增加攻击力的攻击方式被称为“塔攻击”。在这次新增的许多特殊行动中，玩家能直接以叠罗汉人塔的状态移动，还可以利用人塔的高度来拿取远处碰不到的宝箱。





## 魔变身






“魔变身”技能只有在同一怪物类型中才能发动。




“魔变身”通常会带来全新的实力派技能和状态。

让怪物型角色变身为武器，并装备到人型角色身上加以强化的能力即被称为“魔变身”。这次游戏新增可让相同怪物类型角色合体巨大化。

## 珍茸族合体




合体巨大化后，怪物的能力状态、移动距离与攻击距离都会随巨大化而增加。





## 妖花族合体







## 画风的转变

有别于先前系列作所采用的点阵绘图角色法，《魔界战记》系列迈入第 4 代的同时在角色图像上也将伴随着大幅进化。系列作品插画家原田雄一所绘制的角色在本作中将以原始插画般的构成质感行动、对话与战斗。值得一提的是，本作同时还保留了传统的点阵绘图角色，玩家可以在游戏中依照自己喜好随意切换画面风格。






距离怪物猎人P3发售还有一个月左右的时间，有关怪物和游戏系统的各种新情报近期也将接踵而至。和之前的口袋妖怪同样，电软这几期也将针对本作进行连续报道。这期为您带来的是亚种怪物特辑，在Wii上的3代中出现的怪物们将以崭新的形态在PSP上登场，接下来让我们一一道来。

| PS Portable PSP | 本刊译名：怪物猎人便携版3rd | | 12月1日 |
|---|---|---|---|
| 动作狩猎 | CAPCOM | 5800日元 | 日版 |
| UMD | 1~4人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

# 活跃在新猎场的多彩新怪物
# 新舞台挑战你狩猎的极致

鸟龙种
## 红彩鸟
库尔别克



在冻土冰天雪地中登场的土沙龙亚种，全身由冰雪覆盖的冰碎龙。继承原种的特点并且新加入了冰雪属性攻击，以及极具破坏力的全场冲刺。

**坚硬的头壳面前冰川也只有粉碎**





火山中出没的彩鸟亚种，以鲜艳羽毛为特点的红彩鸟。作为亚种两翼前部的发火石进化为完全不同的电气石。

**歌声引来其他怪兽的能力依然保留**

**冰冻！闪光！麻痹！猛毒！**



兽龙种
## 冰碎龙
波鲁波罗斯



**原种和亚种原味和紫葡萄两种口味**

水兽的亚种，由于体内产生的毒素而一身魅惑紫色的紫水兽。不管怎么看和原种之间的差别都像是蓝跳王和毒跳王的差别，大部分攻击追加的毒属性。紫色的体色极具诱惑力，估计做出来的装备也是妖艳的紫色。



**利刃！坚锤！尖弓！强弹！**

## NEW! 新道具包系统大公布




**任务中可以使用的临时道具袋，比系列作品中能携带更多的道具和合成素材哦！**

属于支给道具的临时道具袋，对于采集任务搜集素材可是必备啊！

海龙种
## 紫水兽
罗亚鲁德罗斯

**拿起你的武器一起来狩猎吧！**

## NEW! 集会所浴场设施大揭秘

**通过完成温泉任务和饮料任务，给你的温泉升级吧！**



本作核心系统通过泡温泉增加体力和耐力，喝温泉饮料附带猫能力，二者都需要狩猎达到一定阶段通过任务来升级的哦。

全新系统 大桶宅急送

# 喵次郎登场！



各位猎人！在任务中是否遇到过采集过多，讨伐怪物后没地方放素材的情况喵？是否有过忘记将农村采集物放回家，任务中最后忍痛扔到的经历喵？为这样的你带来特别喜讯了喵！本作中的新增系统，喵次郎为您带来的任务中一次限定的道具宅急送喵！



# 弑神者那不为人知的过去

GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA

| PS Portable PSP | 本刊译名：战神 斯巴达之魂 | | 2010年11月2日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | SCE | 36.99美元 | 美版 |
| | UMD | 1人 | 记忆卡容量未定 | 18岁以上 |

《战神：斯巴达之魂》是Ready at Dawn工作室继《战神：奥林匹斯之链》后再度担纲制作的《战神》系列PSP最新作，本作的故事时间轴设定为系列作品的前传，游戏将为玩家们叙述主角克里托斯获得战神力量的早期经历。充满黑暗的梦魇、羁绊的兄弟之情以及复杂的家世，就让我们在这款新作中共同去探究铁血斯巴达战士克里托斯那不为人知的过去吧。

本着"发挥PSP的效能极限"的目标，作品将为大家呈现更细致的场景和更壮阔的景深。

## 重回原点 一切混沌的开端

←不管是多么强劲的对手，在奎爷更加BUG的实力面前都只能沦为刀下亡魂。

→《战神》系列一贯以挑战机能极限的画面表现而为大家所津津乐道，相信掌机作品同样不会让我们失望。

故事设定为系列作的前传，将对系列剧情进行补完，这其中也包括奎爷与兄弟德莫斯（Deimos）的恩怨情仇。

游戏内容较前作将多出近25%，并追加经过改良的武器系统以及新的魔法。另外，关于奎爷身上的刺青、伤疤的来历以及家庭的纠葛等谜团也将一一为我们解开。

## 摆脱梦魇 必须敢于直面黑暗

## 兄弟之间的恩怨情仇

# MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

由CAPCOM制作，预定将于2011年春季推出的跨平台全明星对战格斗游戏《Marvel vs. Capcom 3：两个世界的命运》再次给我们带来了惊喜。近日官方于纽约漫展上公布了又有重量级角色加盟此作的消息，作品登场角色阵容之强大、之豪华绝对是游戏史上绝无仅有的。

| PS3 X360 | 本刊译名：漫画英雄对Capcom 3 | | | 2011年春季预定 |
|---|---|---|---|---|
| | FTG | Capcom | 价格未定 | 美版 |
| | 蓝光/DVD | 1-2人 | 容量未定 | 审查预定 |

## 史上最为豪华的明星乱斗阵容火热招募中……



本次公布的4名新参战分别是来自老牌经典动作游戏《魔界村》的主角骑士阿瑟（Arthur），来自《希魔复活》的主角战士斯宾塞（Spancer）以及《X战警》中的反派首领万磁王和《美国队长》中的邪恶有机体魔多克。



←上天入地无所不能的斯宾塞会如何运用他强大的生化改造手臂展开华丽战斗呢？这独特的“钩锁”战斗方式倒是很让人期待。

## 正义与邪恶永无终结的对立



←↓拥有令人厌恶外貌的邪恶有机体魔多克的战斗技能还是一个未知数。



→↓只剩底裤的超喜感亚瑟大叔绝对会为本作增色不少。

《X战警》里的反派首领万磁王拥有操纵及传送磁场的能力，而且还可以随心所欲操纵铁及铁基合金。他可以使金属物品任意漂浮、变形、移动，甚至连人体内的铁元素都可以吸出为己用。

邪恶有机体魔多克是美国队长的死对头，他的多次阴谋都在最后关头被美国队长所挫败，所以它这次绝对是来者不善。

为拯救被魔王绑架的公主，我们勇敢的骑士亚瑟再次披挂上阵。在史上最难的ACT游戏《魔界村》中，凭借个性的战斗方式，亚瑟一直是当仁不让的主角。

拥有强力生化改造手臂的斯宾塞曾多次化解了邪恶势力企图毁灭世界的罪恶阴谋，在丛林与都市废墟中自由摆荡与战斗的场面已经成为了这位大哥的招牌动作。

# 喧嘩番長5 ケンカバンチョウ 漢の法則

| PS Portable PSP | 本刊译名：喧哗番长5 男子汉的法则 | | | 2010年冬季预定 |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | Spike | 5229日元 | 日语 |
| | UMD | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

近日Spike 宣布将于今年冬季推出《喧哗番长》系列最新作《喧哗番长5 男子汉的法则》。本作是以描写不良高中生称霸地区为主题的动作冒险类游戏，平台依旧选择PSP主机，本作同时还是系列在PSP上的最终章，游戏将会聚集前几作的优点于一身。游戏中玩家将扮演刚刚转学到鹤目高中的主角成濑直人，在这群雄割据的阿弥滨沿线地区展开了属于自己的男子汉的冒险故事。

## 喧哗番长最新作终于强势登场
# 这是男子汉与男子汉之间的热血物语



←游戏一直存在的眼神特写依旧是本作战斗前必备的存在，用眼神占得先机吧！

用眼神挑起的战争！




言语攻击依旧存在！

→战斗开始后的舌战也得以保存，选择正确的词句让对方不战而败吧！



←所谓的养精蓄锐就是这个样子滴~无时无刻不要忘记自己是个地痞啊……

像个流氓一样蓄力吧！

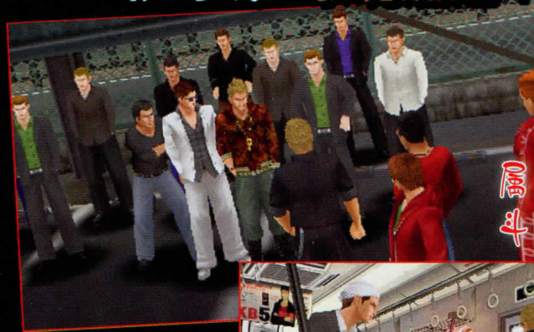




←主角成濑直人的拳脚功夫可是相当了得，和他对抗的人难免要吃点苦头。

→这并不是简单的群殴，而是证明自己的男子汉之间的战斗。

## 丰富多彩的战斗系统燃起斗气之魂！



←难道这就是传说中的扫场子？对方虽然人多势众，但咱不会因此退缩，男人要靠实力来说话。

属于男人的战斗无处不在！



→可以看到本作还可以在地铁里战斗，想必本作战斗场景会更加丰富。

## 这就是本作的主人公

本作故事主要集中在五所高中的三个派系之间，地点是阿弥滨沿线的鹤目地区。主人公成濑直人在一边寻找着自己同伴的同时，向着称霸鹤目地区这一目标不断前进着。

## 在鹤目地区的鹤目高中里 传说就此拉开序幕！！



←↑本作的主人公是一个直来直去的人，拳头相当厉害，不考虑后果的热血少年。

**鹤目高中三年级普通科 成濑直人**



**鹤目高中三年级普通科 高津升吾**

→向来来者不拒，去者不追的性格，另外喜欢独来独往。




**鹤目高中三年级普通科 进藤大志**

→看上去就冷冰冰的角色，和高津一直在校园内对立着。




**鹤目高中二年级普通科 高津派 矢泽弘二**

→↓很照顾后辈的学长，为此而感到很高兴。

**鹤目高中一年级普通科 进藤派 若宫友弘**

↑→天真无邪的稳重性格，非常看重权势。

**鹤目高中一年级普通科 高津派 菅原雅人**

→总是一副飘飘然的感觉，别人拜托的事情一般不会拒绝，和若宫是好朋友。

# Another Century's Episode Portable

| PS Portable PSP | 本刊译名：异世纪传说Portable | | | 2011年1月13日 |
|---|---|---|---|---|
| | 动作模拟 | NBGI | 6279日元 | 日版 |
| | UMD | 1~3人 | 记忆卡容量未定 | 全年龄 |

集结古今中外机器人动画的3D版超级机器人大战ACE系列，继8月19日推出了PS3版的R之后，马上又火速公布了PSP版的新作。作为系列首次登陆掌机平台，本作虽然大体上继承R的系统，但是根据掌机平台的特点也做了诸多改进。而且人气作品高达OO也是本次初回加入该系列。

## 新老作品登台齐上阵



←高达OO的主角机能天使EXIA，挥舞着GN BLADE消灭异世界的纷争。





↑2、3代中的人气主角机，机动战舰抚子剧场版的黑百合。悲情的男主角天河明人本作中卷土重来，再次为宿命而战。

本作已经公布了数量限定版初回预约特典，满载本作中登场的机体资料的官方参考书，包括游戏中的机体设定、开发成员寄语等等。和A.C.E.R中极为鸡肋的下载码相比，还算是比较物有所值的。

## 登场作品名单

| | |
|---|---|
| 苍之流星SPT雷兹纳 | BRAINBLADE |
| 圣光之翼 | 返乡战士OVERMAN KING GAINER |
| CODE GEASS反逆的鲁路修R2 | 机动战舰抚子剧场版 黑暗王子 |
| 圣战士DUNBINE | 重战机L-GAIM |
| 机甲战记DRAGONAR | 机动战士Z高达 |
| 机动战士高达 逆袭的夏亚 | 机动新世纪高达X |
| 新机动战记高达W无尽的华尔兹 | 倒A高达 |
| 机动战士高达SEED DESTINY | NEW机动战士高达OO |
| NEW VS骑士拉姆捏&40炎 | 超时空要塞PLUS |
| 超时空要塞F | NEW交响诗篇剧场版 口袋中的彩虹 |

# レイトン教授VS逆転裁判

| NINTENDO 3DS N3DS | 本刊译名：雷顿教授VS逆转裁判 | | | 发售日未定 |
|---|---|---|---|---|
| | 推理解谜 | LEVEL-5 CAPCOM | 价格未定 | 日版 |
| | 卡带 | 游戏人数未定 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

LEVEL-5于本月19日举办的新作发表会中，正式发表将推出与CAPCOM合作制作的N3DS解谜法庭冒险游戏《雷顿教授VS逆转裁判》。本作是LEVEL-5与CAPCOM共同制作的新计划，结合《雷顿教授》与《逆转裁判》两大畅销系列作题材，由《逆转裁判》系列之父巧舟担任编剧，雷顿与成步堂两大推理奇才将于交错的异世界展开梦幻的对决。

## 在雷顿的世界实现精彩的完美逆转

## 以教授的智慧解除所有裁判的谜团



《逆转裁判》系列是CAPCOM的经典推理法庭战斗游戏，以巧舟充满悬疑曲折而又不乏欢乐的剧本博得了广大FANS的厚爱。



作为LEVEL-5在NDS上的铁杆系列，雷顿教授已经出到了第四作并且推出了剧场版。轻松的谜题和戏剧性的故事深受DS玩家喜爱。




| NINTENDO Wii | 本刊译名：马里奥混合运动 | | | 2010年11月25日 |
|---|---|---|---|---|
| | 体育 | Nintendo | 5800日元 | 日版 |
| | DVD | 1-4人 | 容量未定 | 全年龄 |

任天堂最擅长的休闲聚会类游戏终于有全新作品的消息放出啦！还在为和朋友聚会时进行什么游戏而烦恼吗？快来和最有人气的马里奥大叔一起全民运动吧。本作将延续马里奥系列聚会游戏的传统，届时会有各种有趣的道具和令人捧腹的动作登场。另外，本作也支持 Wi-Fi 网络对战，大家可以接上网线进行两台 Wii 之间的联机对战，最多支持 4 人同时游玩。



## 超远距离3分投篮！

←习惯了诸多大腕劲爆扣篮的我们，偶尔和朋友换换口味，尝试下与马大叔的休闲篮球也是不错的选择喔。

## 无处不在的金币

→本来以火爆激烈对抗而著称的冰球运动却因为马大叔的参与演变成了金币争夺战。



## 沙滩上的"冰"球？

←这究竟是什么运动？还是留给大家亲自去发掘吧，制作方真是创意无极限啊。



## 清爽的沙滩排球

→虽然夏天已经过去了，但是清爽的沙滩排球还是寄托了我们很多美好的夏日回忆，谨以此纪念我们逝去的夏天吧。

## 聚会游戏中必不可少的经典躲避球

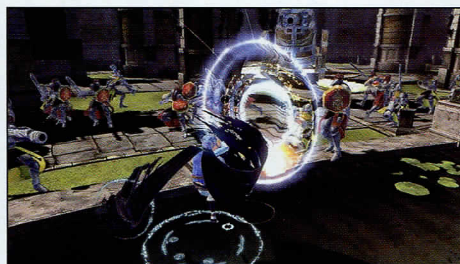


本作登场角色包括马里奥、路易、碧奇、库巴以及耀西等，每位角色都具备专属攻击能力，譬如库巴可以用龟壳阻挡敌方进攻、而蘑菇小弟可以让球回到对方阵地时瞬间变小。玩家在场上捡拾金币可获得额外加分，同朋友们一起"和谐的"High上一把吧。

# MALICIOUS マリシアス

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：灾厄 | | | 2010年10月27日 |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | Alvion | 800日元 | 日版 |
| | PSN下载 | 1人 | 容量未定 | 审查预定 |

本作最大的特征就是有如油画般色彩的画面表现风格，这是一款完全原创的PSN下载3D动作游戏。在游戏中依照预言者的指示，被称为"讨伐者"的玩家以讨伐会带来灾厄的"MALICIOUS"为目的，以会根据状况改变性质和形状的斗蓬作为武器，不断和凶残的敌人进行战斗。



↑斗蓬不仅可以化作巨大的拳头来攻击敌人，还可以作为盾牌来防御敌人的攻击。



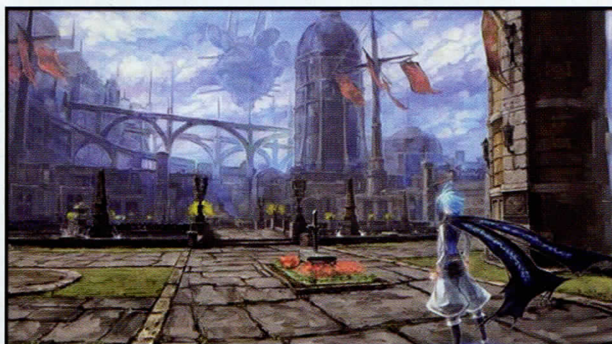


←主角会使用由秘书结晶而成的斗蓬来战斗，这个魔法的武器是战斗的结点。

## 飘逸如灵魂的"讨伐者" 只为化解人间的种种灾厄

↓敌人一向来势汹涌，不过还好玩家可以自由选择要攻关的舞台顺序。





寄宿灵魂的人形兵器

# 闯关族的家

1GB=1024MB，一张蓝光约等于25GB
MB，你已经落伍了！
MB，游戏已经抛弃你了！
MB，你只属于小月月……

**最近正在训练自己跳跃思维的小沛说：**

尽管最新的《恶魔城》没有原系列的感觉，但咬咬牙还是把《恶魔城》的正版给买了，就算是对小岛的支持。睡眠不足还是要靠早睡来补，喝红牛也没用，再这样下去，我都可以演熊猫大侠了。最近的大作数量不算多，但也不算少，认真玩的话还是很充实的。赤银和宇多田又买了很多高达手办，赤银还感冒了，但是大家很羡慕。年底发售的《GT5》和G27套装，据说很贵，但经过艰苦的公关，老婆终于同意了我的这个败家冲动。单位过节发的购物卡都被我买巧克力了，不过一次吃太多会恶心。不出我所料，小月月到底是个虚拟“呕”像，现实中真有这种人的话，基本可以“先崩后问”。坐太久的话，屁股会痛，再加上沙发太软的话，腰也会痛，我最近在尝试站着玩游戏。蔬菜汁很少说话，蔫儿坏那种，写起东西来绝对心黑手狠。最近天气好得一塌糊涂，中午让人想睡觉，下午让人想旷工。大家不要再问我PSP的价格了，这么不靠谱的东西哪里有标准价格？肥皂是个文学青年，并且一直努力为自己打造文学青年装备，小沛感到自己也被感染了。宇多田组装的高达终于完成了，但是多出几个零件，这一诡异现象很难解释。上次的单口相声受到了很高的评价，但也有读者表示看不懂，没办法，我已经老了。上班和下班的路上听《鬼吹灯》有声版，一点儿也不可怕，但晚上绝对不听。上一期的结尾没用“轻抚大粽子的脑袋，笑而不语……”这一期补上，大粽子快过来！乖！终于，我第N次轻抚大粽子的脑袋，笑而不语……

## 游戏填字格

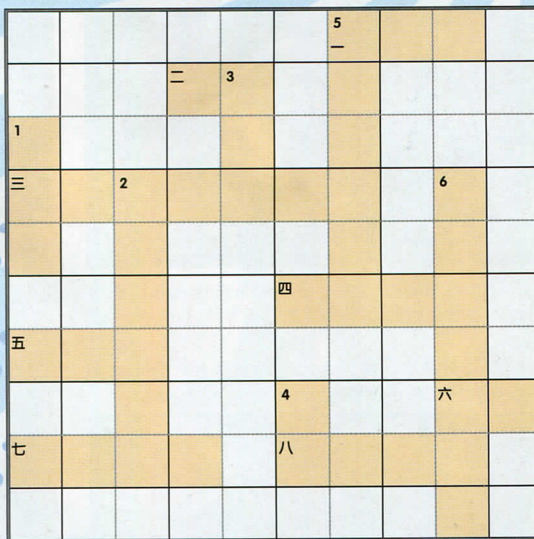
**开动你的脑筋把这个游戏通关吧！**
**攻略在闯家最后一页！**

**竖排：**

1. 三岛平八的养子，企图霸占三岛集团的家伙
2. 最知名机器人动画，曾改编为系列众多游戏
3. 能够学习BOSS能力的小机器人，游戏难度高
4. 法国最大的游戏公司，雷曼的诞生地
5. 超火爆电脑游戏，陆续移植iphone、360、NDS
6. 由小岛秀夫监制的Castlevania系列最新作

**横排：**

一.《口袋妖怪》中妙蛙种子所属于的类别
二.格斗游戏中使用虎燕拳的中国角色
三.将众多动画中的机器人集合在一起的游戏系列
四.由CAPCOM出品，被玩家戏称“丧尸无双”的作品
五.日本动漫，五个不死小强整天为了救一个女神而战
六.TECMO出品，以制作陷阱为主题的策略型游戏
七.横跨街机、家用机和掌机的传统日式音乐游戏
八.游戏史上历史最悠久的公主，经常被坏人抓走



## 闯家成员交友录

★姓名：墨小寞 性别：男 年龄：14岁 QQ：1520207066 地址：新疆乌鲁木齐
自我简介：除了FF以外，对一切RPG厌恶的人
★姓名：冯冠熹 性别：男 年龄：13岁 QQ：1572015596 地址：广东中山
自我简介：I' m GOD.
★姓名：尹为群 性别：男 年龄：秘 QQ：1561864041 地址：北京 自我简评：无
★姓名：王凯亮 性别：男 年龄：29岁 QQ：441527804 地址：新疆乌鲁木齐
自我简介：勤快
★姓名：绝望 性别：男 年龄：17岁 QQ：84274003 地址：贵州贵定县
自我简介：某长期混迹于网络的人士
★姓名：韦正 性别：男 年龄：20岁 QQ：363643600 地址：贵州都匀
自我简介：很平凡，稍复古
★姓名：谭斌 性别：男 年龄：13 QQ：648348248 地址：四川德阳
自我简介：我爱DR！
★姓名：肖传璋 性别：男 年龄：17 QQ：704028734 地址：广东吴川 自我简介：无





沛哥，希望您能再开通QQ空间吧！毕竟上博客还要去申请一个ID，用QQ空间多方便啊！（虽然我知道沛哥您开了QQ空间会很麻烦了，但也考虑考虑吧！当然您可以无视啦）另外，加入您们的帮会要交100元是真的么，那么再附上100大洋吧！哈哈！呃，对了，可能这封信到编辑部时都很晚了，但希望能登上吧，人生中第一次给《电软》写信吧~~

——四川德阳 谭斌



**小沛**：编辑的工作很忙，主编的工作更忙，我倒不想抱怨什么，反正大家多理解我们一下吧。很多读者都想跟我在QQ上聊天，我也很想啊，不过我天天和大家聊的话，杂志怎么出刊呢？QQ空间就算开通了，恐怕我也没什么时间去更新，倒不如把时间挤出来做杂志和博客吧。



**宇多田**："钱"已收到，我以二当家的身份，口头封你为闯家帮的钱粮官，以后多寄点儿能花的吧……



**莫邪**：帮主回答的口气好正式的说，二当家貌似也回天无力啊。



**肥皂**：本来就没必要每次回答都那么搞吧？



**蔬菜汁**：谁说丫正式了？看见他那张脸我就想喷……

**赤银**：以下同文。




↑号称"入帮专用钞"……



啊，这期的《电软》，也是挺什么的。网上说9月13日陆续有，但19号才在城区找到此书，苦！难道北京飞来中山的东西那么慢吗，难道中山飞来北京的东西那么慢吗？难说。不知道上次我写的信闯家们收到了没有，收到就OK了！

啥？《电软》举行《WE2011》比赛，cool，好想参加吖！可是从广东飞去北京那个，晕，我是北京人多好吖！一下就可以去了！但……晕，好想参加吖！希望《电软》可以到广东举行一个MH比赛……猫村没出中文版，晕。MHP3也不知道多久才出中文版。明年吧，明年吧。《电软》这期(VOL283)"喵了个咪的开村啦"写的不错，谁写的？菜汁？赤银？全是日文看不懂。Capcom放的MHP3试玩版，我们能玩吗？小亚轰太cool了，真想把他K在刀下。宇多田兄弟好像对猫村感兴趣。就写到这里吧！还赶着看曼联VS利物浦（红魔对红军，好像很……）

——广东中山 Unco



**宇多田**："挺什么的"？求解释……另外有关到书时间问题，我们第N次表示无奈。猫村虽然想玩，不过依然在PSP里排队中。



**肥皂**：比赛活动火热报名中！大家快来参与吧，不能来的可以致贺电、送花篮、送条幅、送挽联、送花圈……凑个份子钱也欢迎啊！



**赤银**：猫村攻略是俺做的，因为是日文版所以日文比较多方便对比查询嘛。要是哪天出了中文版我或许说不定没准也弄个中文的攻略呢。MHP3汉化或许也不会太慢，不过果然有些东西还是原汁原味的比较好呢。Unco桑你既然起了个这么日文名，不如就此踏入日语界怎样？有关试玩版，还请参阅本期电击收藏和红魔馆的内容。大家一起来狩猎吧！（不过目前的试玩似乎没有黑轰捏……）



**小沛**：我说上面的同学，广告不要给我做到家里来！

**蔬菜汁**：猎人神马的最讨厌了……



我希望《电软》能够加页数（加价无所谓），我还希望多报道和介绍PS3和XBOX360的游戏资讯，毕竟进入次世代了。PS2是过时的了，就不要再介绍了。（希望龙哥多回答些PS3和360的游戏问题，我会将支持正版游戏进行到底！）

——辽宁沈阳 徐磊



**小沛**：加页是肯定的了，以前说过很多次，这里不再重复。至于后面的问题……我很无语。我们介绍的基本就是PS3、360、Wii或者是掌机游戏，PS2好久好久没有介绍过了，难道您看的是2007年以前的《电软》？龙哥也表示无奈，因为读者中基本已经没有问PS2问题的了，不知道您看的是哪一期？



又是一年"十一"到，小编集体买车票。赤银肥皂忙回家，莫邪小沛忙相亲。宇多田曰：闪人！（欢迎华尧回归！PS：一提到宇多田，首先让我想到的就是电视剧《生死线》中的某人……）

——辽宁沈阳 李驰



**小沛**：十一实在很忙，小编中也只有宇多田、赤银、莫邪回家了。小沛早在两年前就步入了婚姻的牢笼，啊不对，是殿堂。还相亲？活够啦？



**宇多田**：……话说我从来没有看过什么《生死线》，等有机会我得去看看~ 还有名字的由来一开始就说过了，宇多田光的大名谁人不知谁人不晓，啊哈哈~啊哈哈哈哈~


《电软》邮件地址：北京市东城区安外邮局75号信箱
邮编：100011
《电软》官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame
e-mail：dr@vgame.cn




## 肥皂

### If I die before I wake……

●万事开头难，也许一时之间，还没发生任何使你如意的事，也许在抛弃了旧的包袱之后并没有新成果出现。但只要我们真正开始了，就一定得坚持走下去。那些从我们生命中消失了的东西，当水逆的告别仪式结束后，dust to dust，ash to ash。你已经开始重生了，不要回头，不再逃避，向前走吧。因为，上帝的归上帝，凯撒的归凯撒，神权和世俗权力在几千年前就都已经分离了，更何况我们渺小的精神生活呢？只需尽好自己的分内事，对我们来说就已经足够了。

●每天我都在憎恨自己的生活为什么那么单调。猛然有天醒悟，单调的不是我的生活，而是我自己。那些注定要逝去的东西，即使你再有舍不得不肯放手，那么它也未必能再度给自己一如既往的快乐了。每次去书店、看电影或者去踢球时，看着自己身边的人流，而你就只身处于这个涌动的世界之中，那种感觉就像手提DV的晃动感——粗糙但是真实。其实当你知道在这个星球上还有人跟你同类，并且这些同类此时此刻就散布在你周围时，你顿时就会觉得人生晶晶亮、透心凉了……

●不觉间十一已经过去很久了……感觉放假也就那么回事，在家躺尸打攻略其实很没营养的。

●模型又入了只GN-X。感觉不错，骨感而又干练、整洁的造型作为量产机还是很给力的。现在犹豫店里被压到战损的初回限定EXIA是否下手呢（临近截稿前最新消息，赤银不但入了战损EXIA，还败了只三红版的orz冲动是魔鬼啊~）

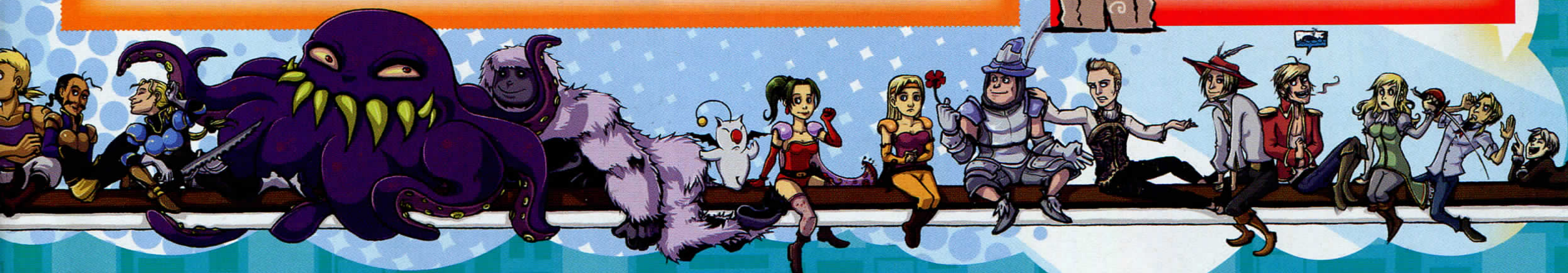
●前两天看柯南剧场版14，虽然没了当年的激情但还是看得很开心。每年一次看到大家别来无恙咱也就欣慰了。（虽然漫画也会几个月检查一次更新的吧。）

●最近没有啥特别值得关注的游戏呢……一切都集中到12月首日的那一天。怪物猎人快来吧！（虽然10月28的噬神者资料片倒是可以期待下……解渴用）

●天气渐凉了，怕冷的赤银已经开始穿秋衣盖被子了，尽管如此还是不觉感冒。估计一周之内要被嘶哑与鼻涕折磨了。各位读者也都注意防寒保暖吧。感谢感冒期间关心照顾赤银的每个人，谢谢。

## 赤银



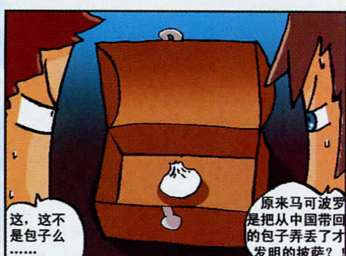
## 神秘海域2之马可波罗的秘宝












在博客上写也能上杂志，难啊！不过我上去了，而且是在我最不抱有希望的281期，为什么呢？281期那会儿吉林发大水。偶就是那Patapon。改版改得不错，这几天要考试，所以没怎么看，不过写信当天刚考完，现在写回函，也算对自己上几期《电软》没好好看的补偿吧！闯家旁的四格漫画超搞，继续发扬。不过话说回来，高达无双3和特洛伊无双要出了，七曜也走了，谁写无双攻略应该是一个要在意的问题吧！要不再让七曜客串一回？编辑终于来女编啊！多位女侠可要好好管管那些臭男人哦！为啥《电软》的封面不是自己画呢？我觉得自己画会更有味道。可怜华亮一人独挑大梁，默哀致敬。

——吉林梅河口 黄国瑞



**小沛：**对于天灾，我们表示同情，但希望那不是人祸造成的。四格漫画的形式很不错，但我们觉得还不够过瘾，于是，这期你应该看到了，我们隆重推出编辑部漫画连载，誓将恶搞进行到底！七曜同学目前在家相妻教子，不知道还有没有时间为《电软》撰写攻略。话说宇多田似乎有意接下《高达无双3》和《特洛伊无双》这两篇攻略，让我们拭目以待吧。最后，封面是非常重要的，我们曾经请华亮为我们画过封面，效果不错。估计等今年年末或者明年第一本的时候，我们会考虑让华大师再次一展画技。



**莫邪：**貌似帮主把问题都答完了，让我们还说什么啊？



**肥皂：**此帖不必再顶，鉴定完毕。




半个月前，编辑部收到了一位自称是"朴俊男"先生的来信，信中说，他是一位美国的游戏设计师，对我刊表示相当关注，并表示如果有需要的话可以向他请教一些专业问题。编辑部各位小编终于找到了一个休息的借口，纷纷离席前来围观，那飘逸的字体、那潇洒的照片（1寸黑白）……于是细心的小编发现朴先生的黑白照片被某些用心险恶的人用签字笔描了粗粗的眉，虽然没有画眼镜那么夸张，但是也足以让我们这些不明真相的群众愤怒，苦等两期之后，朴先生却没有再联络吾等，实为憾事。希望俊男继续写信给我们，这边的大家在翘首期盼呢！



我喜欢快餐游戏，新游戏到手后，只用简单模式，快速通关，不刻意解成就，过场动画能跳就跳，什么佣兵模式，隐藏关卡，特殊结局，一概无视。通关以后立刻删除，装包封盘。众小编，怎么看我这种情况？

——河北省 张楠



**宇多田：**虽然我是奖杯控，但我表示理解。因为游戏本来就是给人玩的，至于用什么方式和态度，那都是个人的权利，别人没权力去批评指责。



**小沛：**小时候玩卡带游戏的年代，绝对不敢想象如今对待游戏的态度，不过这也是没办法的，谁让游戏太多了呢。除了大作我会认真玩之外，绝大多数游戏我也和你差不多。



**赤银：**开心就好，爱玩玩不玩就不玩。



**莫邪：**玩游戏绝不为难自己，各种控真是太辛苦啦，不过有时候真希望手里少几张游戏可以不眼花缭乱的慢慢品玩。



**蔬菜汁：**不知道现在小学课文里还有没有《小马过河》了，那里面深刻阐述了走自己的路不要听别人瞎BB的人生哲理。



你好，我，唐旭东，再次前往闯家报到！很开心被登上闯家！我要感谢小沛，感谢《电软》，感谢……（此处省略了1000字）本人特喜欢上期是初音的说！初音很可爱啊，是不是？那啥，本人有件事可要说说哦，我们高中是寄宿制的，我们升入高二，搬进了新的寝室，寝室有一堆海报的说，结果我发现在我的床上有一张FFVII的海报，由于我喜欢FFVII啊，所以说，就仔细看了看海报，最后，在海报的右下角，我发现了7个字——"电子游戏软件 赠"，顿时感动的哦……没想到啊！上届高二看《电软》正常，但是，这张海报居然挂在墙上，没有被学校和谐，而且，下届（对目前的高三而言）的学生，不对，有学生看《电软》（就是我）且热爱《电软》，而且住在同一个寝室的同一张床上！！这张FFVII的海报于是被当作遗产由本人收藏中。当时看到这张海报真的很开心很开心，虽然不是《电软》给我的，只是我巧遇，但真的很HAPPY啊，这就是所谓的缘分吧！！

——安徽合肥 唐旭东



**小沛：**你好，我，小沛。感谢你的来信，一切都是我应该做的，我们的总之就是……（此处省略了10000字）上期初音？天哪您说的那都是上上上上期了……不过的确很可爱，我还珍藏了她的演唱会等等，编辑部里有很多怪蜀黍版初音饭呢。



**宇多田：**你好，我，宇多田。在这里爆料一件事，那就是明年的《电软》不但要加页，还要恢复赠送海报！到时候你就可以得到真正《电软》送给你的海报啦！



**莫邪：**你好，我，莫邪。没什么事，冒个泡儿而已。



**肥皂：**你好，我，肥皂。也没什么事，凑个热闹而已。



**赤银：**你好，我，赤银。更加没什么事，保持队形而已。



**蔬菜汁：**知道什么叫卓尔不群么？我偏不说：你好，我，菜汁！

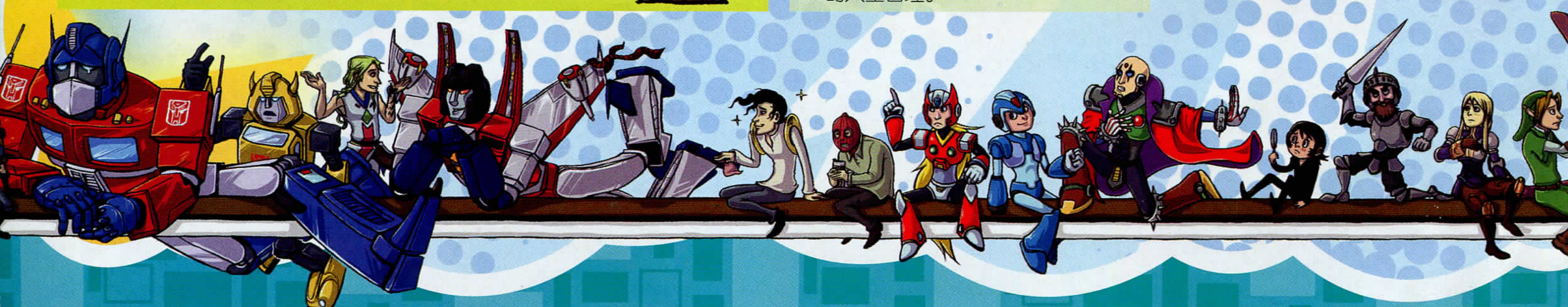



●最近忙的事比较多，但是猴子还是在百忙之中回了趟老家沧州，适逢国际武术节举办，可惜假期就这么几天，还没等到开幕就得回家，真是遗憾得紧。

●在刚回乡的第一晚，新落成的邮电大楼前举办摇滚音乐表演，猴子揣着看热闹的心情前去围观。只见舞台上一支Band跃跃欲试，主唱似乎是个身材瘦瘦、头发长长的MM。音乐一响，200分贝的大喇叭差点把猴子的肝都震碎了，然后台上那个怎么看都像小女生的主唱突然抱着话筒，发出一种绝对不应该从那个身体里发出的声音……那声音，简直是千雷齐震，万马奔腾，就算是张飞在长坂坡都发不出来啊，要是三国的诸位也在这里听Live的话，别说夏侯杰，恐怕把吕布叫来他也会掉下马，绝对滴！

●这是神马情况啊，在那一瞬间，神马春哥，曾哥，纯爷们，真汉子，统统比不上台上那个身材娇小的……伪娘？反正我是无法断定这位姐们（或者哥们）的性别了，这支乐队去参加达人秀的话绝对可以吓死周立波，震傻高晓松啊。为什么他们没去呢？遗憾啊！





诸君，好。丢掉书本快一年多了，最近又开始学习起来，还真是不适应啊！已经2个多月没碰游戏了，就连巫妖王开了都没有去体验，让我这个站在板凳上打街机的全平台游戏备受煎熬。每个月就期待着《电软》能早点来，以解游戏瘾。（救命啊，我不要被电击）。玩了这么多年游戏，大大小小可能有上百款了，不过基本上仅限于打穿，从来没有仔细研究过一款游戏，不得不说我这个游戏迷非常之不专业。既然老买《电软》，而不买知音读者故事会，可见我还是非常喜欢你们的。所以，要好好干，加了个油！

——四川宜宾 Hu



**宇多田：**感谢读者们的支持，我们一定会“加了个油”的！



**肥皂：**谢谢大家，看到这么多人支持《电软》，作为一个新人，我感到肩上的责任非常重大，让我们一起“加了个油”吧！



**小沛：**我们一直在加了个油的！所以还请大家今后继续支持我们！

**蔬菜汁：**善了个哉……



啊咧，这是我第一次给《电软》写回函，好害怕啊！不对是紧张！不对，是激动！关注DR也有一两年了，虽然不是每期都买……我错了！不管你是谁，罚我跪搓衣板吧！但是DR绝对是我最爱的课外读物。现在高三了，每天作业多到想被直接爆头，又不能上网，又不能玩游戏机，DR差不多成了我在家中唯一的消遣，也格外珍惜看DR的时光。不过我过得还挺滋润的。小编们不用为我担心，哈哈。以后有空还会写回函的~其实我发现写这玩意儿并不浪费时间啊，在写的过程中心情还特别愉悦，瞬间被治愈了呢~

——福建宁德 笨狸猫



**莫邪：**虽然网络发达了，但手写的信件还是不可取代。世上有几个女生比起亲笔书写更愿意收到Email情书的？当然还是看到对方的字迹更加亲切。所以，只要是愿意给我们来信的读者，我们都心怀感谢，谁又敢罚你跪搓板呢。我说的没错吧，帮主？



**宇多田：**没错！说的很好！



**赤银：**你是帮主？没记错的话你的头衔前面似乎还有个“2”字？



**肥皂：**帮主，我早看出来扒皮有不臣之心，建议将其驱逐出帮！……我能不能不作小弟啦？



**小沛：**可以考虑！！小贼，想谋反啊！

**蔬菜汁：**帮会内乱的现实版？打丫的！我要见血！作为一个无党派人士，我表示看热闹很过瘾！



为了防止我偷用爪机，家里特意用两千银子购置了一台高科技防火防爆保险箱一只。好像中层灌有水泥的样子。＝＝！！！别了我的爪机。最近几乎没时间看杂志了。每天就是上课下课吃饭睡觉。原来能聊游戏的哥们脱离了单身，真是郁闷。有了家室的人和别的异性距离都远了。唉。上两期都米买到《电软》，这是何等悲剧。（风吹过，微冷）

——北京崇文区 艾德桑曼利



**小沛：**高科技啊！您家长太有才了！这东西容易买么？能不能扛得住皮卡丘的十万伏特？



**蔬菜汁：**编辑部的单身男青年很多，你可以随便挑选一个……作为你的……笔友。



**赤银：**菜汁叔这您就outman了，编辑部的单身男最近也都纷纷脱团……信仰坚定的貌似只剩下被小沛不停“腐摸”的大粽子了。



**宇多田：**自从当了电软小编，我腰不酸了，背不疼了，和咱家小驯鹿也越来越幸福了喵~>///<~



**莫邪：**面对寂寞的女读者，你们就不能安慰两句吗？



**肥皂：**艾德桑，你放心好了。哪怕全世界的单身男性都抛弃你成家了，我们电软闯家帮的大门也永远向您敞开。



一个很偶然的机会，我知道了《最终幻想》。之后，就疯狂地喜欢上了它。喜欢它的故事，喜欢它的人物设计。可是，身边几乎没有人知道这款游戏。因此，我无法跟别人谈及我对它的喜爱。不过，自从有了《电软》，就不一样了，经常能在上面看到《FF》的消息，非常开心。支持《电软》！Ps：一定要给我那个“最终幻想”铁皮笔记本！一定要！

——安徽安庆 徐冰清



**小沛：**你的字很漂亮！非常漂亮。看在这个份上，我可以帮你再填两份回函以增加中奖几率……

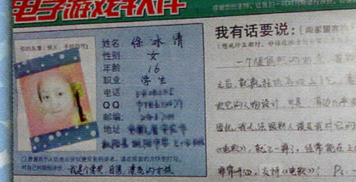


**蔬菜汁：**不知沛沛是夸她字漂亮，还是人？至于这么激动吗？没见过女读者啊？不过，的确漂亮……





**莫邪：**两位大叔自重。



电子游戏软件 DR@vgame.cn

姓名 徐冰清
性别 女
年龄 16
职业 学生
电话
QQ
邮编
地址

我有话要说：



●最近小熊我干的最多的是什么呢？答案就是发呆加傻笑，有些事情就是这么的神奇啊……不解释不解释~

●今年圣诞节去上海……不解释不解释~

●WE2011入手，本作的变化需要时间来适应，对实况有爱的玩家一定要报名参加11月电软举办的实况比赛，小熊我也会报名参加的说。

●之前一直没有买到JAY的第一张同名专辑，也不想在网上淘。前几天无意中在鼓楼一家音像店看到，立刻付钱买之，这种东西果然是可与而不可求的啊~

●王国之心又开始不停的炒冷饭了，买了《重新编码》后被同事戏称神经病，明年还有BBS的最终混合版，想不到我这个因为HIKKI才喜欢上这系列的人无形之中真的变成了KH的死忠。

●最近开始PSN网战，游戏是《荣誉勋章》和《神海2年度版》，如果有读者这阵子也在玩这游戏，那说不定我就被你打死过啊混蛋！！！

宇多田

如果你四点钟来
那么我在三点钟就开始
感到幸福



话说今天才看到抽奖要填真名，吓了一跳，我在回函的寄信人和信封上写的是真名，应该没有问题吧。菜汁的专题又上了封面，倍有面子，哇咔咔。一直在等《植物大战僵尸DS》，这两年最期待的就是它了，一想到DS上能玩到这个游戏，就感到特别兴奋。华尧这胖子的四格漫画依旧搞笑，赞一个！顺带问问龙哥有没有PS游戏《午夜列车》的攻略，我在导弹架出现后就过不去了，一烂尾就是好多年。这期就到这，祝众小编身体健康，万事如意。

——贵州贵定 绝望



**小沛：**下次最好在回函卡上写真名，因为我们抽的就是回函卡，如果你想在杂志上登其他名字，可以在真名后面补充说明一下。



**蔬菜汁：**自从封面上登了咱的栏目，嘿！还真对得起咱这张脸！



**莫邪：**为你推荐推荐360版《植物大战僵尸》喔~双人对战很有乐趣的说，小沛是这个游戏的死忠，但据说玩不过嫂子……



**小沛：**不得不补充一句啦，不是玩不过，是我……算了，为了生命安全，还是不说了。另外，龙哥不是万能的，特别是这种骨灰攻略，游戏盘都找不到了，恐怕很难帮您解决，望请见谅。

←为了表扬一下你漂亮的字体，特将你的回函卡刊登在这里，以供大家学习。放心，你的个人信息我们已经屏蔽了……

神秘海域 2 之真陀摩尼石之水



















# 《电软》回函卡讨论话题

## 话题1：你对这次公布的新《恶魔猎人》有什么看法？特别是但丁的新造型。

**皇永法** 对于这次《DMC》的新作，我真是失望到不能再失望。第一次在网上看这次新作的视频还有点怀疑，自己弄错了吧？但视频中那个乞丐最后说的一句让我看到了自己最不想看到的结局，他说："My name is Dante"。XXXXXX（一连串粗话），这人模狗样的家伙就是但丁？暴虐，颓废，最让人受不了的竟然还有嗜烟的恶习！天啊，那个风趣潇洒的但丁哪里去了？我最爱的但丁这次被C社给毁了。但泪完后还是希望那帮家伙能把《DMC》给做好，毕竟《DMC》是我最爱的GAME之一。

**徐磊 沈阳市皇姑区** 希望游戏手感和前作一样好，但丁的新造型很诡异（有些像生化危机5中的村民）。

**艾德桑曼利 北京崇文区州市** 真是感动，回函卡竟特设了这么一栏来让我们这些追随Dante的饭们来吐槽。借我们群里一位有才的姐妹的话就是："那个丧尸嗑药男才不是Dante大人！！"当时一看到贴吧里贴上来Dante的新图，我开始还以为是标题党恶搞标题，直到后来，看到以下各种吐槽跟帖时我才意识到，风华正茂的但叔的接任者就是这个堪比CV里杂鱼丧尸的XX（找不到更恶毒的称呼了）！！从头发开始。我记得丁叔自小就是银发飘飘的好吧。而且，他又不是在发展中的某些国家，谁会给自己理一个旧社会的批斗头啊！莫非C社你打算让丁叔因为拿到"叛逆"并得到魔力后，"一夜愁成白头"吗？这也太搞基了吧少年！？再有，那件破布背心怎么回事？难道C社你想让Dante卸去长大衣后，直接化身咬着黄瓜的歌有吗？（此样子，在QQ上应该有互传的gif表情图）Finally，气质！！不要和我说虐杀Devil是Dante的隐藏属性！！WT下，C社，我真看错你了。4D的气质啊啊啊啊啊……（无力）

**方博瑞 合肥市农大** 我是个地地道道的《鬼泣》迷，技术也很好，其实这次的造型……如果随剧情到后期的变回来就能接受……变不回来……其实也能接受，因为CG看上去蛮不错的样子，希望C社不要让我们这些玩家们失望。造型上有个疑问，CG貌似重点刻画了他的右眼，而且图上看右眼泛红，难道和剧情有什么联系？

**尹为群 菊园** 很西方，很重金属，很颓废的感觉。那个我4代还没穿，买了一年多了……

## 话题2：你觉得哪款游戏的结局不够理想？如果你是作者你想怎么改？

**尹为群 菊园** 《生化5》吧，若真是让女主角谢娃带着BOSS一同摔死这样的悲剧式结局，虽会遗憾，但一定更会令人印象深刻。

**方博瑞 合肥市农大** 恩..没什么离谱得大多的，《战神3》和《忍龙2》吧。《战神3》最后雅典娜是操盘手？让我很无语……要我嘛，想霸气点的就是克里托斯当上了主神，不过这不太符合实际剧情……还有《忍龙2》我当时打完了那奇丑无比的BOSS后想，Team Ninja终于人性化了点，让我一口气连打这么多BOSS还只能带三瓶大血……我看着隼龙抱得美人归，高兴啊。这时，请血从龙手上滴下落在BOSS的尸骨上从富士山中飞了出去，我无语……然后就又开始打……

**艾德桑曼利 北京崇文区州市** 出于上一题的概念，现在突然觉得DMC4的结尾一点也不好。（众：喂喂，时代都不同，有啥好怨的啊……）本身Kyrie就是个累赘。无脸型无身材无个性无能力，除了捣乱啥都不行。所以，由此看来，还不如是Neno切掉老头子后（M20），老头子偷跑进创世者里，把Nero扔出创世者，并威胁D、N两人，杀了他（创世者）就会同时杀掉Kyrie。于是，面对狂妄的教皇同学，Nero决定大义灭亲。结果就是Nante&Nero小两口把创世者A成4半。然后，K子羽化飞升去了，教皇失重地狱去了，留下Dante、Nero两人快快乐乐地离开Fortuna，回到DMC过日子去了。然后，字幕、ED曲、THE END。一切美好 \(^o^)/~【绝不承认那个嗑药丧尸男是丁叔！！】

**徐磊 沈阳市皇姑区** 我觉得最终幻想13的结局太短，如果能够看到冰雪和莎拉结婚的结局就最好了。

**皇永法** 我认为《战神》系列的结局不够理想，我并不是说克雷托斯的结局不好，只是认为这么好的一款游戏不应该这么快就终结。但游戏这么卖座，相比索尼不会这么快让它结束吧！（这问题已经很老了）

## 话题3：加入进入游戏世界，你最希望能成为哪个角色？

**潘健 广西省南宁市** 本人最希望能成为索尼克的角色那样无忧无虑，急速的狂奔，最终获得胜利，正义最后属于胜利一方的……

**陈永康 贵州省贵定县** 这个问题乍一看之下会很难回答，因为游戏世界有很多想成为的角色，但是伟大的角色却大多没有一个好的结束，这就是英雄的悲哀吧，真要选一个的话，个人或许会想成为《Love plus》的主角，毕竟，谁都想成为一个普通高中生，开始一段美好的恋爱，但是在我国高中里各种情况下，这是不可能。或许这就是我羡慕男主角的原因吧，那一段，美好的恋爱啊。

**梁华毅 广西浦北县** 还是我。意思就是自创角色。因为即使游戏角色（带名的）再怎NB，再怎么有桃花运，春哥再怎么眷顾他，他都是他。头上不写着自己的名字的永远不是自己。所以我认为，进入游戏世界与其成为带名字的"别人"，以"别人"的样子冒险，不如开创一段只属于"自己"的冒险，自己的永远是自己的，哪怕游戏中的自己是个满地都是的"****"。

**唐旭东 安徽省合肥市** 本人其实玩游戏不多，如果进入游戏世界的话，本人十分随和，不爱打打杀杀（但我喜欢光环……）而且不爱出风头，向往和平，喜欢恬静，安逸的生活，没有烦恼，不会动不动就僵尸危机，恐怖分子打劫，怪兽来袭等事件，或许又是什么主角去拯救世界之类的，不像克劳德，萨菲罗斯那么帅，也不要和XX（在此不点名）那么丑。其实，我最喜欢牧场物语男版中的男主角，我一直都向往那种生活。

**黄国瑞 吉林省梅河口市** 刀云鬼……克劳德的刀。为什么呢？首先，超爱Cloud，现在写信时身上还穿着他呢！(自己订的T恤)，再之，感觉Cloud的刀好像有灵性。如果再做FFT时刀口上一个刀魂，我想就更好了！如果那个魂是扎克斯，我估计得倾倒一片吧！

**徐冰清 安徽省安庆市** 《FF13》里面的Lighting!五官那么精致，那么立体，那么漂亮（当然，游戏嘛！人物设计很重要！）身材好，武功又很精湛（好像有点废话），Lighting很富有正义感，虽然不懂得如何表达感情，但她对妹妹的爱令我十分感动。我希望自己能像Lighting一样坚强，这是我很需要的，欣赏她的果断，她的处世态度。而且，还记得《FF13》一开始时，Lighting在列车旁的那么半眯眼的动作吗？那个迷茫的眼神！那个动作我也会！哈！哈！哈！不是刻意模仿哦！在《FF13》出来之前就会喽！缘分啦！

**李驰 沈阳市沈北新路** 呃，要是这样的话，我希望成为GTA4中的LittleJacob，因为他重义气，会在朋友最困难的时候伸出自己的援手。另外想成为这个角色的原因是：他是个军火商，而我本人也对枪支弹药很感兴趣。

# 电软官方博客 留言摘录

「电软」官方博客留言摘录

**梅雨龙**

嘛……借电软的影响力做个广告吧，希望能登到杂志上。

正在汉化nds游戏《真女神转生strange journey》的本组现需对本游戏有爱且有能力的日翻数名，想加入我们的请与我（QQ：413398293）或项目负责人（QQ：289022617）联系。另：我们都比较忙，请耐心等待回复……

**蔬菜汁回复：**

阿咧？……我们来做交换吧，既然这边的主持人冒着很大的风险——校稿大叔的险恶目光+其他小编怀疑咱收黑钱的邪恶眼神等等压力还是把汉化组的广告刊登了，那么汉化组的民那也要像个男子汉，实现当初许下的“真的刊登的话就买286期DR100本作为回礼”的承诺（汉化组：喂！乃胡编也有个限度给咱差不多一点！）

**213不是罪**

别人都是“一不小心”就上闯家了。再看咱，买了一箱冰红茶，就一个是“再来一瓶”。心里凉啊。看别人写着那么亲切再看咱跟陌生人一样。鸭梨大啊。沛哥就让咱上次闯家咱们不也就同乐了哈。这边一个ctrl c，内边一个ctrl v，齐活。如果这次上了的话我就祝沛哥减肥成功~如果没有上闯家的话，嘿嘿嘿（邪恶）...我就把赤银的袜子放沛叔（注意称呼）鼻子边，以示警告，哈哈哈哈哈~~~

**蔬菜汁回复：**

找茬1：赤银一般都不穿袜子；找茬2：这次幕后操纵的是蔬菜不是小沛，嗯哼！找茬3：这边可是完全不会用ctrl c ctrl v什么的高科技，完全都是鼠标流+手写的说。

PS：齐活，走着~！

**solakishi**

小编们好啊~偶又来了的说……小日子过的好一个自在啊（众人：拜托，你说说真心话吧~每天10多页卷子还开心的起来啊喂！）闲言碎语咱就不表了……作为一个无机族，咱也就靠PC解解馋了，其实也还差不多的说。最近入手《忍者之刃》，玩着真没激情啊。怎么就是觉得和忍龙差很多呢~摊手。话说《生化危机5》是不是很好玩呢？偶已经COPY进电脑了，打完这段字就试试哦。编编们为什么不强推下《暗黑血统》，满不错的啊，就是打击感欠了点……TGS看不够啊看不够啊看不够，SHOWGIRL怎么也要半本杂志吧（板砖速来！）TGS专题貌似菜汁叔写的哦，很有味道。俺一直想看看菜汁叔独顶闯关的样子~丫的，太YY了。最近想写篇有关战争的微型小说，码了不少，咱又不赚稿费，决定了，就发电软回帖上。不知道同意不啊。嘛，就这些吧！HOHO~小编们是不是因为有我这么唠叨的读者而特别鸡动呢。哇咔咔……空骑飞过喽

**蔬菜汁回复：**

纠结了很久……因为乃的回复还真是多啊，如果登在杂志上会很凑字数的说（邪恶地笑）。很期待在回贴里看到乃的微型小说（伪），友情提示：表有色情+不首先感谢国家+不触怒有关部门+不河蟹+不遵守总菊规定的文字出现，否则会变成XXXXX就不好了= =【瘫软】

**jinfeng30_hgls6**

附近开了个美食什么的，求磨牙。最近没玩到啥好作品，那天看电软有链接下战神，不过要刷普罗米修斯，看来必须要刷新系统了。猫村玩不了是不是就是因为这个？郁闷，只能玩恶代官了，昨晚玩了原来是那个样子，可怜我当初为什么要删掉猫村？要毕业了，填表多，麻烦。想打工，做了一天累死才给十块，去你大爷的吧，一块干活的小孩说我来的这天是四个月都没有今天这么人多的一天，这让我赶上了！洗澡，饿了，吃饭去了。手机打字习惯了，但是触屏的还真是不如T9键盘的打字速度快啊。

**赤银回复：**

其实不一定要刷普罗米修斯系统的，使用最新版的PSP破解软件ISO Tool也可以解决问题的说。

**消失的闪光**

怪物猎人系列归结起来就是一部冷兵器进化的编年史。

1代像打铁

2代像砍肉

3代像切纸

这充分证明了劳动人民的智慧力量是无穷的

**蔬菜汁回复：**

语言精辟、文笔犀利【挖鼻】。

**鱼结冻**

蔬菜汁什么的最喜欢了，随和的性格，别致的发型加上一个猥琐的表情——菜汁哥闪亮登场！！！最近几期的蔬菜汁随兴专栏很不错啊，菜汁哥在我心中的形象也从凑字数猥琐哥逐渐变得高大，现在除了闯关族的家最爱看的就是蔬菜汁专栏了，希望菜汁哥永远这样的凑字数，永远这样的猥琐，永远这样的随和！！！好吧，摊手，就这么多，等以后搞明白了我们这里的寄信方式我就改写信了，毕竟那样才比较亲切嘛，还可以抽奖……口水……

**蔬菜汁回复：**

期待你的来信（敷衍你的+坏笑），如果有关部门不管的话，专栏会一直连载下去的（伪）。

**漫[r空**

这个月过了家里可能就要被停网了，真是杯具啊，父母要太不理解孩子了吧，当初我玩FC扔了，我忍。玩GBA，送给亲戚家小孩，我还是忍，就在不久我玩了PS2，你把电视给搬了。OK,OK.丫的现在还把我网给停了，我说就算我玩游戏的时间长了点（其实就是假期的时间玩了一上午）但也不用那样对我吧，加上我上网是从不玩网游在班上出名的，在这样限制我，估计我要黑化了。现在就怕我psp那天在我上学的时候，被我妈送走。话说我拿到SF了

**蔬菜汁回复：**

漫空小朋宇你好，恭喜你拿到闯家留言募集第六回的SF，按照惯例拿到SF的银都会得到由小编制作的祝福电波一枚，哔~！

PS：小空的字里行间无不散发着对父母的爱，而父母也用实际行动来表现自己的爱，总之这是一篇充满了爱的文字，尤其是你用了一个“丫”字，那么有必要和不熟悉北京方言的小朋宇们解释一下，丫这个字通常都用在最亲密无间的哥们儿身上，恭喜你小空，你做到了，你有一个河蟹美满+令人羡慕嫉妒恨的家庭（大误）……那么小空，希望下次还能看到你的留言！哔~！

**游戏填字格答案：**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 植 | 物 | 系 | |
| | | | 陈 | 洛 | | 物 | | | |
| 李 | | | | 克 | | 大 | | | |
| 超 | 级 | 机 | 器 | 人 | 大 | 战 | | 恶 | |
| 狼 | | 动 | | | | 僵 | | 魔 | |
| | | 战 | | | 丧 | 尸 | 围 | 城 | |
| 圣 | 斗 | 士 | | | | | | 暗 | |
| | | 高 | | | 育 | | | 影 | 牢 |
| 太 | 鼓 | 达 | 人 | | 碧 | 奇 | 公 | 主 | |
| | | | | | | | | 宰 | |

# 龙哥热线

想去纳美克星寻找龙珠并顺便探亲的龙哥

一不许动，二不许笑，三不准不给龙哥提问题！每过半个月了，我们来相会呀！

## 恶魔猎人是这样炼成的……

**Q** 伟大的龙哥，此致敬礼（众人：是在开头么？）：我被困在《鬼泣4》DMD难度第19关了。由于太懒，没时间去找药磕了，希望龙哥可以告诉一下方法的说。具体就是大蛤蟆和后面几个，累到死就是过不去……

（新浪网友solakishi）

**A** 亲爱的读者，你好(众人：是在准备回答吗？）。不仅是DMC4，话说Capcom的很多经典ACT游戏在末期都会有这种类似的BOSS RUSH关卡出现，龙哥认为这才是一款动作游戏的精髓所在。各位玩家若想成功破关的话除了要有足够娴熟的技术，最重要的还是要有一颗平常心（胜不骄败不馁，以及做好被虐的心理准备）。另外，BOSS一旦露出破绽，大家不要太贪，打几下之后立即躲避，否则后果绝对是得不偿失啊。既然这位读者已经来到了第19关，那么相信你对之前各个BOSS的打法应该已经小有心得了吧，龙哥接下来就简要提一下这几个BOSS的行为模式，为你做一个补充。从你被卡住的地方开始。

大蛤蟆（Bael）的攻击方式主要有三种：1、喷射冰柱，攻击范围即相当于它嘴巴的宽度，此招发动前大蛤蟆会先蹲下身子，准备时间较长，玩家很好躲避；2、蛤蟆会跳起后用身体下压，这是玩家只要注意地面的影子就可预知其落下的地点；3、远距离发射冰柱，只要横向躲避即可闪开。该BOSS的最大弱点实在头部，但是如果我们离得太近，有可能会被其吞掉或者被它头顶的小妖怪撞开。另外，在其损伤一定程度后，本体会消失，这是大家可以直接攻击那两个人型小妖怪磨BOSS的血，但注意不要被小妖怪夹攻。在本体出现后，大家要看准其扑过来的一刹那进行横向躲避。当其体力所剩无几时身体会变成红色，攻击频率也会加快，大家不要跟他硬碰硬。

第四层的BOSS是蛇女（Echidna），她的攻击方式主要有：1、飞行撞击，需侧滚躲避；2、落地后将树枝扎进地下，只要在她正对面就能保证不失血；3、当她从肚子下方产卵时可以抓住时机攻击她的这一弱点，但要小心小怪的骚扰；4、她的上半身落地后会进行树枝突刺，此时最好与其进行近战，通常跃起直接攻击她的上半身即可，但要小心她触手的旋转攻击。同样，在她体力所剩不多时也会加快攻击速度和频率，大家注意就好。

第五层的BOSS是魔化后的苍蝇人Agnus，它的攻击方式分为：1、近身剑砍，很容易被玩家看穿的；2、召唤飞剑Gladius，打掉后可以补充魔力；3、当他大喊"You must die！"的时候大家注意不要被他抓住，否则会被吸走体力。总而言之，猥琐的苍蝇人算是比较好对付的。

希望以上龙哥提到的几点能对你有所帮助，只要你多多练习，最后在DMD难度下通关就只是时间问题了。另外，DMC系列最大的魅力就在于不拘一格的多重打法，所以玩家依靠自己的判断而组合出的各种风格打法才是DMC的真谛。最后祝你好运，如果有自信的话也可以把你的精彩高打影像传给我们喔。

**Q** 龙哥，开发商Ninja Theory制作开发的最新一部《鬼泣》会登陆pc平台吗？

（新浪网友 夜之游神）

**A** 这个目前官方还没有公布具体细节，不过根据DMC3和DMC4的经验，在家用机版发售工作逐渐进入末期后，厂商应该会再推出PC版来榨取最大市场价值的，所以作为玩家的我们就洗干净脖子来等着这些游戏厂商掏光你钱包吧。

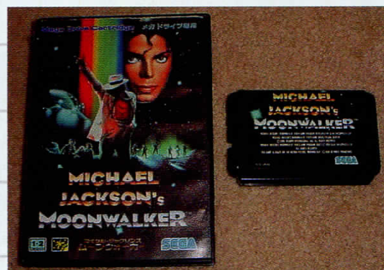
**Q** 龙哥，请给我解释一下黑卡游戏是什么意思？还有PSP 3000 6.20的系统还能破解吗？为什么在淘宝上买PSN游戏只能买一个？还有，我的信能登上吗？好吧，这些问题是有一点那什么的，但万能的龙哥一定要帮我啊……（双手合十，跪拜）

（四川德阳 谭斌）

**A** 国内玩家俗称的"黑卡游戏"实际上就是MD（MEGA DRIVE）平台游戏啦，此平台是老牌厂商SEGA于1989年推出的第一台16Bit家用游戏机，曾经风靡一时，被无数的硬派玩家视为经典。由于当时它的主要游戏载体为黑色卡带，再加上当时国内游戏市场也没有官方的引导和规范，所以"黑卡游戏"这个俗称就在我国玩家群体内渐渐形成了。

关于在淘宝上购买PSN游戏，这是一项伴随着风险的行为。PSN下游戏是跟着主机走的，每个游戏最多5台主机进行认证并下载（下载后也可以解除认证），同一台主机只要认证了，下多少次都没关系，这种行为是SCE默许的。但关键问题在于，如果淘宝卖家所使用的信用卡没有支付并恶意欠费的话（黑卡），那么购买去下载的玩家十有八九都会被ban，很久之前在国内就有因为合购而导致PS3无法连接PSN的案例了。所以广大PS3玩家如果要在淘宝购买PSN的游戏的话，龙哥的建议则是慎重、慎重、再慎重，如若有其他渠道购买是最好不过的。

至于你的信嘛，这个问题不用我回答都已经迎刃而解了（笑）。




↑当年在游玩《MoonWalker》时，龙哥最激动的就是听每次过关后杰克逊大神的那一声嚎叫，真是给力。

**Q** 龙哥你好，本人买了一台Wii，是硬盘版的，可我不知道应该怎样下载这些游戏，还有如何才能安装在Wii上玩。Wii手柄的摇杆有些失灵了，有什么办法可以把它弄好吗？谢谢。

（广东吴川 肖传璋）

**A** 下载Wii的游戏跟平常下载没什么区别的，这位读者可以去电玩巴士、多玩等一些国内较大的电玩网站去寻找自己喜欢的游戏直接下载就行。下载完毕后，游戏一般都是压缩包格式，你只要解压并把其中的ISO镜像文件通过WBFS工具导入硬盘就能玩了。Wii的手柄已经失灵，这恐怕就不是我们普通人能解决得了的了，去让JS看看吧，不行就只能再买一只新的了。虽说Wii现在的组柄效果不错，不过还是推荐你买原装的手柄，一般300大洋左右即可搞定。

**Q** 龙哥，我最爱的鬼武者灭绝了吗？

（新浪网友 尸位慊餐）

**A** 该系列也是龙哥的最爱啊，无论是硬派的手感还是爽快的一闪，当年都让我乐此不彼啊。《鬼武者》系列除了三代正统作品外，还推出过《无赖传》和GBA平台上的战略版《鬼武者》，在日本国内Capcom还于手机平台上推出过数款《鬼武者》作品。不过该系列自从《新 鬼武者》后已经沉寂四年多了，粉丝们都在期待该系列的复活，跟

我一起默念吧，“左马介、十兵卫、左马介、十兵卫、左马介、十兵卫……”



↑《鬼武者2》的一闪系统已经达到了系列的巅峰，真希望能够在次世代主机上重温当年的感动。

**Q** 龙哥，电脑上下的ps3试玩怎么给弄到ps3里啊？

（新浪网友 endless）

**A** 首先你必须要有路由器，然后还要在PC上安装个叫PS3 ProxyServer的服务器代理软件。在PS3 ProxyServer设置一个确保本地网卡能够上网的IP，启动服务器后去设置PS3。选择“网络设定”下的“互联网连接设定”，再选择使用Proxy服务器就好。最后记得一定要把PS3端的Proxy服务器地址设置为同PC端一致（IP一致）。

**Q** 龙哥，你好！我家2M网速，为什么玩《神秘海域2》网战配对时搜索别的玩家速度很慢啊？有时等很长时间才可以进去，有时等一会就自动弹出了。联《生化5》时好好的，游戏时网速略有延迟但总体还可以，但玩《神秘海域2》时就很慢。还有一个问题，最近迷《战地》，问下PS3上《反叛连2》的效果如何？网络速度怎样？和《现代战争2》相比，各有什么特点？听说战地注重配合，那我在联机时会不会有语言障碍？一共两个问题，麻烦龙哥喽！

（新浪网友llollolloys）

**A** PS3在线对战的网络速度除了受自身硬件条件的影响，还主要跟该游戏的在线服务器配置有关。譬如，龙哥在进行《超级街霸4》线上对战时，即使网络流畅度亮了红灯，游戏仍然可以顺畅进行，但有的游戏流畅度就相对要差一些。这位读者朋友在进行《神秘海域2》线上模式时之所以会出现拖慢，除了跟该作的线上服务器有关，可能还和线上其他玩家的网络流畅度不够有关。

《战地 反叛连2》的实际游戏效果算是《战地》系列中的翘楚了，如果你是一个军械宅，那么请绝对不要错过本作。如若硬要拿《战地 反叛连2》和《现代战争2》相比的话，用电影打个比方，《现代战争2》是一部在影院上映可以获得奥斯卡最佳视觉效果奖的震撼大片，而《战地 反叛连2》则是一部经过精心制作可以在自己家客厅随意收看到的美剧。两者的线上作战风格也有不同，《现代战争2》擅于战场气氛、临场感的营造，操作感细腻，对战节奏也很快，连杀系统使得个人英雄主义在这可以得到很好的体现；《战地 反叛连2》则更偏向各个兵种、载具的配合，还继承了该系列地图一贯的宏大风格，但相对的画面细节、光影效果和枪械操作感就比不上《现代战争2》了。根据我的经验，《战地 反叛连2》的线上作战基本不会有拖慢现象出现，当然前提是你本身的硬件条件要跟得上。

说到语言障碍，这个就只有靠你不断提高自身英文水平了。另外，像在《战地 反叛连2》这类战争题材的游戏中，英文一般都不会太复杂，什么“Affirmative”“Negative”这类最基本的单词大概能听懂大概意思就好。更何况有很多在线的玩家也是没有耳麦语音硬件条件的，线上模式还不是一样玩。另外，话说线上也有很多玩家都是华人，大家碰到一起开黑店说中文，让老外去担心语言障碍吧（笑）。

**Q** 大龙哥，请问《光环 致远星》上的枪林弹雨模式是不上live也可以和别人连线吗？？求解。

（新浪网友）



↑为了不被意外Ban机，大家将所有选项最好都调整至“自动”。

**A** 确实如此，《光环 致远星》完美支持系统连线，所以自ban党们也可以来放心联机了。枪林弹雨模式的具体联机方法如下：进入Xbox 360主机的“设定网路”选项，选择“基本设定” 修改DNS设定选项，大家将主要DNS伺服器和次要伺服器全部改成0.0.0.0，其他设定都改为自动。这时候玩家再将Xbox 360主机同网线连接就连不上Live了，玩家还可以运行网络设定中的测试，彻底检测网主机的Live连线是否接通。设置完毕后用网线连接你的路由器和Xbox 360，一旦完成连接，Xbox 360就会得到路由器所自动分配的IP地址表示连接正确，大家就可以自行搜索盟区来对战了。

**Q** 龙哥好，一段好的游戏原声音乐可以为游戏添色不少，你觉得呢？本人喜欢玩一些战争类的游戏，更喜欢其中的原声音乐，或宏大、或悲怆……本人非常喜欢《使命召唤 现代战争2》的原声大碟，在这想问下龙哥，这些音乐是出自谁手呢？小弟在此先谢过了。

(河北张家口 刑国强)

**A** 这位读者还真是客气，龙哥也在这先谢过你的信任了。的确，好的游戏原声可以将游戏气氛渲染提升到一个全新的高度，如果没这么好的音乐，估计《现代战争2》的史诗感要下降好几个档次，好音乐真是能给游戏增色不少，包括电影也是同理。《使命召唤》系列作品的原声一贯以震撼人心、气势磅礴而著称，《使命召唤：现代战争2》当然也不例外，当年IW为了打造自己口中宣称的“最好的《使命召唤》”不惜请来了当代好莱坞电影配乐人的代名词——汉斯·季默（Hans Zimmer）。

汉斯·季默擅长电子合成器和传统器乐的结合，其每每能展现出令人震撼的个人风格，特别是在动作电影配乐方面，他独特的音乐型式已经自成一格——揉合了电子乐的炫丽紧凑和交响乐的磅礴气魄。近年来，他的配乐已经成为了典型好莱坞英雄主义动作电影不可或缺的标配。

在这龙哥还要提一下，抛去汉斯·季默的经典战争配乐风格，真正使他名声大噪的却是人们最熟悉不过的那部迪斯尼经典动画——《狮子王》。汉斯·季默之所以能被称为大师，正是因为他多变的风格和他作品中那股能够独领风骚的经典示范气质。只是不知道《使命召唤 黑色行动》中的配乐是否还能给广大玩家带来一如既往的感动呢？



←想必玩过《使命召唤 现代战争2》的玩家都会被配乐大师汉斯·季默的深厚功力所深深折服吧。

**Q** 龙哥，我的PS3居然不认自家手柄了，而且我的两个手柄都不行。连上线之后手柄上的四个红灯都亮着，可是一断开手柄的灯就不断闪烁，然后就会全灭，按PS home键也不管用，这是什么情况呀，龙哥快救救它吧！会不会我用的电视问题？或者是干扰什么的，555，好想念我的《小小大星球》啊。

（湖北武汉 邹月雯）

**A** 如果手柄出现不能与PS3主机正常连接的状况，建议这位读者先检查一下确认自己的手柄是否还有电。其次，你所使用的手柄是PS3原装手柄吗？一些国内的高仿手柄可能会导致PS3主机无法识别的情况出现。

再者，之前有过因为系统版本BUG而导致手柄无线连接失效的状况，如果你的PS3系统不是最新版的，建议赶快升级到最新看看能否解决。

大家仔细观察的话，会发现手柄背面有个Reset的小洞，用牙签捅一下之后再连接USB试下。

电视一般跟PS3及其周边设备是不会相互影响的。如若以上的办法都无法帮你解决问题，那么就很有可能是PS3蓝牙模块的问题了，这就超出了我们普通玩家的能力范围，大家只能将心爱的主机“送医院”了。




我们生活的这个时代

2010年……

这算是哪里的2010年啊喂！

是个网络十分发达的时代

都说了这算是什么时代啊！根本就是乃随便凑的场景吧！

但还是有很多人选择杂志来打发闲暇时间

喂，那边看电软的小朋宇

还有正在看这页漫画的小朋宇们……

表随便翻要认真看哦

不然的话你们会漏掉人生中重要的东西呢喂

莫非你是...

哎呀！这货不是怪蜀黍这货不是怪蜀黍

谁是怪蜀黍啊西BUG！！

不要把我跟某编辑混为一谈啊喂！

不过根据这故事的尿性来看这货就是怪蜀黍了没错吧”你是想这么说对吧！

算了，既然你诚心诚意地发问了那我就大发慈悲地告诉你吧

我叫平田真……咳不对，我是电软饭JUSTWE

大家还记得第一次看电软时过电般的感觉吗？

第一次看叶子姐姐的闯家，第一次给电软写回函，第一次看叶子姐姐的闯家，第一次给电软寄画稿……第一次看叶子姐姐的……

喂！乃到底对叶子姐有多纠结啊混蛋！

话说回来第一次画漫画很紧张的说。听说重组后的编辑部加入了肥皂、赤银、莫邪和宇多田等小编，尤其是最近主持街霸格斗大赛的宇多田更是出尽了风头……

话说这漫画就是我的自述么？

让我们来回忆一下格斗大赛的景象（啊咧？我什么时候有了这种回忆？）

2010年9月格斗大赛松下（北京）会场

欢迎收看我们的格斗大赛

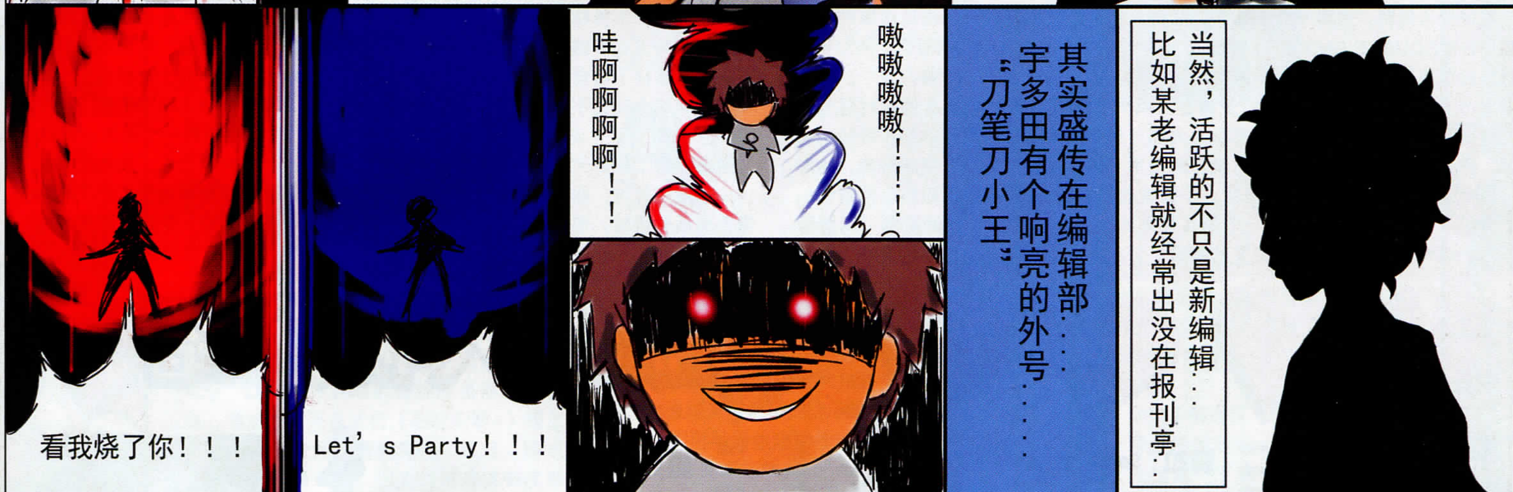
最后的决战终于到来了

一切都将在此战决定！！

电软格斗大赛的最终决战！


接下来为大家介绍进入决赛的两位选手——
首先是本次参赛的唯一一名女选手A酱竟然一路杀入决赛真是令人佩服啊
支持我呦~
然后是外表和实力同样不俗的选手B让我们期待他们的表现吧！
哼~
接下来宇多田我要对大家说的是——比赛第二友谊第一，大家握个手交个朋……
握手？交个朋友？乃们以为我会说这么没种的话吗喂！
比赛前最重要的时间就是现在，要炒热气氛就要趁现在没有错！游戏比赛当然要当作战斗，就像拳击那样，选手必须相互对视对方，并且在心里暗骂，这样才够有种！


好的不多说了休息两分钟比赛马上开始！
休息时间……
B那家伙说你发型真的很像大便哦！他说如果可以的话真想亲口对你说——我呸！！这样的话
A那家伙其实刚才一直在鼓着嘴小声嘟囔着——瞅你内个揍性！瞅你内个揍性！揍性……这样的话哦
哧
知道什么叫做龙之逆鳞吗？
喂！你这家伙可是说了绝对不能说的话！


看我烧了你！！！
Let' s Party！！！
哇啊啊啊啊！！
嗷嗷嗷嗷！！！
其实盛传在编辑部……宇多田有个响亮的外号
"刀笔刀小王"……
当然，活跃的不只是新编辑……比如某老编辑就经常出没在报刊亭……


盯着不买电软的银向他们发射诅咒电波
如果发现了可爱的少年他则会拿着电软，边挖鼻边对他说——
呀买碟~~
不来一本吗？少年？
所以说各位在报刊亭买电软的时候一定要注意周围哦
切~小鬼跑掉了么…
少年~
算了~反正也该结束了~
待续

# KINGDOM HEARTS Re:coded

キングダム ハーツ Re:コーデッド



| NINTENDO DS NDS | 本刊译名：王国之心重新编码 | | 2010年10月7日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作角色扮演 | SQUARE ENIX | 5490日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 256M | 全年龄 |

□文/蔬菜汁

## 王国之心重新编码

《王国之心重新编码》原作是09年日本手机版，手机版移植到掌机有着无法比拟的先天优势，在这个复刻盛行、敷衍技能大传播的年代，一向以改革和创新为己任的SQUARE ENIX也不能脱俗。因为写在前面的话又叫做场面话，所以不得已只能认真写，民间对这种做法的说法儿有“假么假事儿”、“事儿登”。《王国之心》最初于2002年登上历史舞台，系列作的导演是画画出身的野村哲也，制作团队是清一色的史艾嫡系部队，大部分都有最终幻想系列作的制作经验。最初，野村被委命创作新产品的时候，真得用“抓耳挠腮”这四个字来形容，当时（2001年）日本的政局并不稳定，于是就有2002年森首相的辞职和小泉首相的上台。“伪素食家”野村是一个彻头彻尾的文艺战士，师从绘画匠师“天野喜孝”，这也成为他后来进入史艾的契机。艺术家通常都不爱惜自己的身体，最初的野村也是这样，嗜烟如命并且餐餐不离可乐，与SEGA的广井王子（代表作品《樱花大战》）并称为游戏界的“碳酸双子”。读者看到这里可能有些不耐烦，罗里罗嗦写这么多跟本作没用的东西，难道某编乃的“敷衍技能”又自动开启了不成？看官往下看自会得出分晓，话说两头儿，刚才说道文艺战士野村在千年的世纪之初这个动荡不安的时候，被任命策划新产品，冥思苦想之际不禁脑门儿冒汗、手心搓泥儿，正所谓叫天天不应叫地地不灵，哎嗨呦喂好一个半天，忽然“啊呀妈呀”一声大吼仰天栽倒，常言道怒从心头起、恶向胆边生、富贵险中求……拍案定乾坤！躺在地上的野村用小眼珠子在眼眶里摩挲摩挲地使了个了前轱辘不转后轱辘转，忽然想出了一个办法……原来这《王国之心》中还隐藏着这偌大一个秘密，（石头拍案，PIA的一声！），欲知后事，咱们正文分解！

## 部分人物介绍




### 索拉 Sora



日语“天空”的意思，《王国之心》系列的主角，CG部队指挥官，晨管双煞之一。

### 里克 Raku



日语“大地”的意思，《王国之心》系列的另一位人气角色，一袭黑衣，原晨管双煞，本作中最初登场的神秘黑衣人。



### 吉米尼 Jiminy Cricket



曾经和索拉一起进行冒险，按照经历编纂了法典。

### 松鼠兄弟 Chip&Dale



迪斯尼王国的技师，可以使用机器将随时随地召唤索拉。

### 高菲 Goofy



迪斯尼王国的王宫骑士队队长，曾与索拉一同展开查抄行动。

### 唐老鸭 Donald Duck



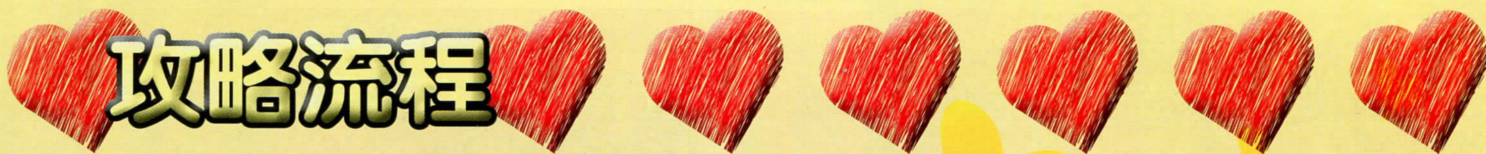
迪斯尼王国的王宫魔导师，也与索拉共事过。

### 米奇 King Mickey



迪斯尼世界的老国王，为了解开吉米尼的法典上的秘密而展开研究。






## 序章

"对不起，我只能回答你我不知道，因为这已经牵涉到王国最高机密"
——指挥官索拉回答记者关于晨管训练问题时如是说。

**流程** 在剑、盾、魔杖中3选其2进入游戏，教学操作界面，敌人消失后按START键进入系统菜单，选择第一项，在右方空位处放入技能，退出菜单后出现传送门进入即可。

**故事** 片头儿是大马赛克动画+8年前宇多田光演唱的《光》，每代开头儿都会出现武器的选择，本作当然也不例外。和游戏开头儿的障眼法一样，小编在开头儿写会一些正经文字作掩护，据说可以使躲避校稿大叔的找茬儿率↑30%的效果。

接下来是迪斯尼王国幸运25的快乐彩票冲冲冲节目，第286期"剑、盾、魔杖"3选2的博彩现场，简单的排列组合之后共有3种选择方法，此时不经意的一按却会常常会导致以后的追悔莫及，不过至少这33%的中奖率给玩家带来了一个好心情。好吧，让我们跳过这个令人难以启齿的选择（众：那到底是怎样的选择啊喂！），进入剧情。

迪斯尼王国是一历史悠久的文明大国，米奇国王当政之初还算开明，但他慢慢变成一老帮菜之后就变了（虽然大家表面儿上不说，其实心里明镜儿似的），他命令王国最博学的"叫兽"吉米尼将以前的冒险经历编纂成一部"河蟹法典"，法典里有一句话（"管晨惹别"）却让老国王怎么也闹不明白，因为抹不开面儿，他只好自己想办法，于是，王国最精锐部队"CG"的指挥官被再次唤醒，向异世界进发……

知识普及："CG"是迪斯尼王国秘密发展的准军事化组织，平时管理城市、锻炼游击战术，战时可编入正规军。是一支可冲锋、可侦察、可游击、能吃苦、能忍耐、能奋战的优秀后备军。（米奇国王曾庄严承诺对外不首先使用CG），CG的中文译名是"晨管"。

| 操作 | |
|---|---|
| 十字键 | 移动 |
| B键 | 跳跃 |
| 转换视角 | 十字键+R键 |
| A键 | 攻击 |

| 操作 | |
|---|---|
| L键+R键 | 锁定敌人 |
| X键 | 使用技能 |
| L键+X键 | 选择技能 |
| START键 | 系统菜单 |

## 第1章 火星的豆芽也只是豆芽而已

"逃跑？我们会让你生活在无限的恐惧之中。"
——战斗中的一晨管队员这样说。

**故事舞台** 命运之岛（DESTINY ISLANDS）

**登场人物** "流浪歌手"赛菲（女）、"棒棒儿"小迪（男）、"艺人"瓦卡（男）

**流程** 与黄衣女交谈，破坏"箱子"。在海滩处与某壮汉交谈，攻击高台上的箱子，得到技能，像序章一样装备好，再与某壮汉交谈。在木门前调查进入奇妙空间，干掉几只病毒净化空间，之后进入另一个空间，结束后出现出口，用得到的SP交换道具、经验或者金钱。前往木门前方，与某男交谈后战斗，胜利后获得情报，进入瀑布旁的小洞，在黑衣人的指引下，打开面前的门进入BOSS战。此怪有三种形态，第一形态，注意躲避跟踪弹；第二形态，消灭怪物手上的箱子，攻击BOSS手部，两次之后击打BOSS头部，第三形态，攻击其中间的能量块，在敌人缩成一堆的时候注意不要攻击，击打的时候不要恋战，打几下就跑。

**故事** "我是谁？""这是哪儿？"，索拉一脑门子官司问自己，记得被召唤时，他正在跟一6、70岁卖鞋垫儿的老太太纠缠不清，正要在他掏出执法武器的瞬间，只听天上响起了两声"二踢脚"的轰鸣，一只穿云箭、千军万马来相见——那是组织的召唤……坐在洁白的沙滩上，抬头看着湛蓝的天空，此刻的索拉多希望自己是"平田真悲剧平南"啊，倒不是羡慕"叶子"（谁要羡慕那货啊！），那样的话自己就可以凭借足够的点击率单飞，再也不用干这费力不讨好儿的差事了（捂嘴，一不小心说出了真心话）。环顾左右，却找不到与索拉并称为"晨管双煞"的里克，无奈只好自己展开行动了。远离家乡许久，自己的地头儿上居然出现了久违的地摊儿党，这让晨管头子索拉情何以堪！二话不说，"砸砸砸"！地摊上的黑箱子都被砸了个烂碎。当然，为了不给小岛的居民们添堵，闹心的"流浪歌手"赛菲、帮别人挑东西赚钱的"棒棒儿"小迪、"街头篮球（AND ONE）艺人"瓦卡，这仨也被索拉逼到了死胡同儿里。因为是全年龄游戏，此时的索拉面对身穿黄色连衣裙、年轻貌美、肌肤娇嫩、一头离子烫还带着美瞳说话嗲嗲的赛菲，完全没有"推到"和"XXXX"这样的想法，从三个人嘴里索拉了解到一个惊人的秘密，他们完全是受到了"火星怪物"的鼓动。"火星怪物"VS"王国晨管"……（此处省略800字），看着巨大的火星怪物像一只萨摩耶一样服贴贴地躺在地上，索拉笑了，甩下一句"让你敲锣边儿！"

5500万公里外的火星……火星国防部长沉痛宣布：由于迪斯尼王国"晨管部队"的存在，我决定宣布放弃进攻地球。

## 第2章 哪里有困难就要到哪里去

"我们的意志瞬间崩溃，只因为我们知道了对方军中有晨管。"
——被迪斯尼王国颠覆、如今在鸟不拉屎的高原打游击的某敌对国领导人说。

**故事舞台** 交叉小镇（TRAVEASE TOWN）

**登场人物** "倒爷"希德大叔、"看守"BB小鸭三人众

**流程** 进入下方地图中红色标识的门处，到达下一条街，救下一只被围攻的小鸭后进入最深处，与小鸭对话回到街上寻找其他同伴，干掉出现的病毒后与小鸭一起回到商店。空间发生扭曲，需要寻找隐藏入口，寻找隐藏入口的秘密在于背景音效，越靠近入口处滴滴声就越来越急切。回到最初的街道，某大叔说小鸭在另一条街道，走到一面墙处再次发生扭曲，按照之前的方法寻找隐藏入口，进入之后进行战斗，然后回第二条街道出现了另一条街的入口，进入后与病毒战斗，注意装备防火道具，消灭后黑衣人再次出现，回到最初的街道时NPC都消失了。再次经历扭曲空间，找到入口后需净化4个区域中的2个才能通过，难点是之间会出现强力病毒体，需要结合减速魔法进行攻击，成功后，NPC恢复模样。与大叔对话后继续寻找剩下的小鸭。继续经历扭曲的空间，从入口处跳上高台，与小鸭对话后返回最初街道的商店，与黑衣人对话后变成横版动作游戏，第1关注意不要被一直前进的版面挤到；第2关的平台数量增加，并且前进速度加快了；第3关BOSS战，选择红色晶石抓住机会使用X键连击敌人，胜利后获得新键刃。

**故事** （镜头一转）交叉小镇有着王国最大的XX精神病院兼网瘾治疗中心，每天都有来自王国各地的患者被送到这里接受治疗，其中有不服从治理的钉子户儿、小摊小贩儿，当然也不乏说自己没病的网瘾少年。被迪斯尼王国交叉镇镇委会正式任命管理这里的其实只有4位，以前靠倒腾手机发财的"希德"大叔和BB小鸭三人众，有不明真相的群众也许会问，这4个货是怎么打入我王国公务系统的？鉴于这是一个全年龄游戏，太深的就不对玩家透露了，你懂得。协助这4个货治理病院的还有一巨大生体战兵器——"电击兽"，但是生产电击兽的厂家偷工减料太过严重，终于导致这次的暴走事故……刚吃完饭正嘬牙花子的希德大叔一看这暴走的电击兽，立马儿傻了眼，着急之际一拍大腿！有困难找晨管啊……拿起米老鼠牌3D手机给索拉拨通了电话……精神病院既是管制基地，又为迪斯尼王国带来了噌噌上涨的GDP，所以希德刻不容缓赶到了这里，在街上找到了BB小鸭，在他们的带路下轻松搞定"电击兽"，急红眼的索拉顺手还抄了俩煎饼果子。将违规人员驱赶进医院，要求王国街道指挥中心送来新的电击兽之后正要离开，忽然被希德大叔一把拽住，这次全亏了索拉，不然的话指不定还会捅什么篓子呢！大叔按照惯例拿一个封了口儿的信封儿就往索拉袖子里塞，没承想皱着眉索来了一句，"请不要侮辱我！"，他用眼角的余光扫了一眼门口的电子眼，带着内心深处对信封的恋恋不舍和对大叔冒冒失失的责怪，匆忙离开了小镇。

"我一直以为是铁血战士，直到有人告诉我那是晨管，我见了晨管执法，是的……我见过晨管执法……"——交叉小镇XX精神病院里某小贩颤抖地咬着嘴唇蜷缩在一角。

# 第3章
# 目标！爱丽丝星！

即使变成了超级赛亚人4还是打不赢他们
——宇宙最强战士悟吉塔

**故事舞台** 爱丽丝梦游仙境（WONDER LAND）

**登场人物** 爱丽丝公主、查扭特种部队。

**流程** 找齐所有的记忆碎片，左上角有一个碎片很容易取得，然后去右上角与扑克兵交谈选择白いバラ，进入中间入口来到神秘房间，击败大号病毒后喝掉桌子上的药水变身，得到屋里的两块碎片，然后调查房间内一扇会说话的门，发生空间扭曲，入口是放药水的桌子，得到碎片后，原路被毒死，再次发生扭曲空间，返回中间的院子，去左下方，重复进出红色的门，入手3枚碎片，收集齐后在草丛处会发现2枚碎片。收集全部碎片后与本馆初始的爱丽丝对话，选项依次是，1：白ウサギ；2：不思议な穴；3：チシャ猫；4：ハートの女王。选完进入院子，展开战斗，攻击中间轮子样的物体，迫使笼子落地后打开进入另外的游戏模式。第1关变成射击游戏，A键锁定敌人，X键放大招，小BOSS可以利用它的节奏进行边躲避边攻击；第2关、第3关屏幕进一步恶化成180度翻转，晕3D的朋宇谨慎。

**故事** 为了救活在地球上死去的短笛大魔王等同伴，悟空一边苦练20倍界王拳一边乘坐布尔玛修好的宇宙船，向宇宙进发，他此行还背负着一个神奇的使命——想方设法让地球的神仙复活，没有错，他的目标就是那美克星！……（众：嗷嗷嗷，有奇怪的东西进来了喂！）……即使是为达成任务不择手段的晨管精英索拉，对任务也感到力不从心，没有办法，传说在爱丽丝星集齐16颗龙珠碎片就可以实现一个愿望，而且对于索拉来说还可以趁机和美丽的爱丽丝公主套磁。如果是普通的18岁限制级游戏，后者的诱惑力相对来说可能会更大一些，但是全年龄游戏《王国之心》就根本没得选择了，想到这里索拉不禁骂了几句街……查扭特种部队在铁血战士索拉眼里简直没有悬念，狡猾的查扭提出了我们来选择战斗的类型好不好？这样白痴的问题，高傲的索拉几乎想也不想就点头答应，结果查扭说出了三个字“打飞机”，索拉闻言大惊失色，在一个全年龄游戏里这三个字居然没被打上马赛克河蟹，难道是出了BUG？“这好像是全……”那家伙忽然嘿咻嘿咻地搬过来一台FC放在地上，原来是这样……索拉笑了，虽然一关比一关难，但还难不倒索拉，顺利得到全部16颗龙珠碎片的索拉脸上笑开了花儿，因为有了之前飞机比赛的经验，他更加确认《王国之心》的游戏世界中有重大BUG。对着眼睛还没睁开、直犯迷糊的神龙，索拉大声喊出了心中的愿望，“XXXXXXX（对不起，您的言语中有不适当词汇，请您自重）”，到底是全年龄啊……米奇国王通过无所不知的电子眼，立刻得知了索拉的叛逆行为，并将他传送到了另一个空间……

“如果给我3个晨管我将统治整个星云，可惜我半个都没有……”——爱丽丝公主这样评价迪斯尼王国晨管的战斗力。

# 第5章
# 天上掉下来的不全是馅饼、也有杯具

如今能和我对抗的，只有晨管，不过幸好，我们是同一阵线的
——选自某哥《我是纯爷们》。

**故事舞台** 阿拉丁神灯（AGRABAH）

**登场人物** 阿拉丁、大臣贾法、嘉斯米公主、神灯巨人。

**流程** 可以买到高等级的魔法装备，过场剧情之后进行小BOSS战，本BOSS会使用瞬移法术和蓄力火球，很容易就可以躲避，击败小BOSS后。有3分钟限制时间抓到那只鸟，注意不要碰到地上的幻影，否则会使时间加速度过。要注意这只鸟出现的位置是不定的，一段时间不抓鸟，鸟就会换地方，在王宫前的门处还有一扇门鸟会飞过去，如果鸟不在别处的话可能在这里，抓住鸟3次后，它就会把灯留下。通过神灯到达另一扇门，发生空间扭曲。空间里的怪物比较强，需要结合魔法进行攻击，注意使用技能后进行防守。通过后，进入狮子口来到瀑布前出现虚空扭曲，从流沙内逐渐深入，最后通过电梯见到BOSS，战斗时注意分身和召唤。最后的BOSS红精灵，攻击抓着灯笼的鹦鹉，第二阶段增加了箱子的，需要边躲避边进行攻击。之后进入剧情，键刃被魔女毁坏。

**故事：** 现在网络畅通，国王米奇盯着屏幕投入地玩儿着“连连看”，早把另一个世界苦战的索拉忘得一干二净。没办法只能自救了，索拉碰上这事儿也不是一次两次了。自从在爱丽丝星遭遇挫折以后，索拉一心想着有机会的话一定要回到命运之岛，跟“流浪歌手”赛菲死缠烂打的话兴许有戏，不是有句歌词儿叫“喜欢上人家就死缠着不放”吗？索拉打开敏锐的感应系统，他认定，这个空间一定有类似于龙珠那样实现愿望的玩意儿，果不其然，这个空间的名字叫“阿拉巴古”，人气节目幸运25的主办方正在进行“神灯海选”COSPLAY大型选秀活动，按照规则，冠、亚军可以获得实现愿望的奖励。虽然对规则闹不明白，但是为了自己的性福（某编：好吧，因为某种原因，从最初的热血演绎开始，这里已经成为转折点），相信自己，力量在心中。加上索拉在内的5位种子选手在幕后紧张等待着比赛的开始，这一刻大家表面上惺惺相惜，其实心里已经暗自较劲儿了……索拉使了个心眼儿最后出场，不过令人纳闷儿的是，阿拉丁和嘉斯米这两位出场时，现场的围观群众纷纷拿出了不知从哪里找到的呜呜祖拉，喊声加油声和京骂此起彼伏一浪高过一浪……此时的索拉，心情只能用“傻眼”来形容，即使脚踏“一切皆有可能”的名牌运动鞋也是底气不足，阴招儿害死人啊。冠亚军没有悬念地被阿拉丁和嘉斯米获得，而失败的索拉只能孤独地坐在台下的小板凳儿上，看着他们许愿，阿拉丁深情地注视着嘉斯米的眼睛，仿佛要喷出火焰一般，“我要变成纯爷们儿！”话毕，某女生冠军某哥立现，杯具。嘉斯米公主看着眼前这个只会DALADALADALA的板儿寸，一点儿也找不到阿拉丁的昔日样子，只好蹲在地上画圆圈儿。坐板凳儿的索拉眼睛瞪得滚圆，整儿个人都傻了。

# 第4章
# 填坑的故事

宇宙已经没有可以打败他们的人了
——M78星云指挥官凹凸曼如是说。

**故事舞台** 奥林匹斯竞技场（OLYMPUS COLISEUM）

**登场人物** 冥王哈迪斯、克劳德、大力神赫拉克勒斯、碎催鬼菲尔。

**流程** 从射击模式变成了RPG模式，一上来会进行各种RPG解说。攻击时需要掌握好时机，第一层简单，第二层需要注意在天赋树安插好HP，因为本层的怪物能力大幅度提升，最后在大力神的帮助下通过；第三层迎战克劳德，此处为目前为止的一个难点，需要利用天赋树来增加攻击、防御力，然后依靠准确的按键来通过；然后继续，一路到达最底层，与小BOSS地狱双头犬进行战斗，可以为自己加状态不过中间会消失，恢复魔法很重要；最后的BOSS哈迪斯，与攻击地狱双头犬的方式一样，消灭后得到键刃。

**故事：** （题外话，耗费几个小时的演绎写到这里，小编的脑子里早已空空如也，该用的词儿也都用的差不多了，那么也请看累了的读者们休息一下，闭一会儿眼睛，和小编一起向窗外的绿色处远望，据说这样有保护视力的功效……）鉴于CG大队指挥官索拉工作时态度不认真，迪斯尼王国的国王米奇决定，作为惩罚，他将被派去执行一项艰巨的任务……（镜头一转）索拉坐在地上回味着之前的妄想（欲知妄想内容翻看上一自然段），不断的被传送，他已经烦了，不过也因此练就了从环境辨别舞台的特殊能力……残破的断壁，古罗马的石头大房子，1、2、3、4……一共12个，一个闪念从索拉的脑子里飞过，不，这不可能，8年了，这从未实现……索拉在前进前突然被乱入的NPC拽住了，他答应可以让索拉从晨管中召集5位同伴，但必须是白鸟座、凤凰座……“打、打住！”，训练有素的索拉也不免激动起来，我嘞个去！至于吗？不就走了个神儿吗？这么大一个天窗儿让我填坑儿！索拉愤愤不平起来，看来这米奇真不是个善茬儿啊！哈迪斯的冥斗士们早就被之前的内5位打的七零八落，经过制作人野村和编剧们的协调，某幻想的人气男克劳德被抓来暂时充当BOSS，当然为了给游戏加料，另一位神秘BOSS据说是来自某某世界外域某月谷的70级精英熔岩犬山寨某鲁洛斯。不管是某正美8年都解决不了的冥王哈迪斯，还是临时充当路人甲的70级精英怪都抵挡不住神圣衣+全BUFF+50%减免伤害的索拉。没有了某正美的照顾，哈迪斯也只能是受气的小媳妇儿任人宰割。走着~下一关！

“呕~他们再打上来我们该怎么办？”——冥王哈迪斯做沉思状。

## 第6章
## 最佳损友

我们是人，
是的，我们是人。——晨管大队答记者问

| 故事舞台 | 虚空城（HOLLOW BASTION） |
|---|---|
| 登场人物 | 虚空城监狱长玛雷菲森特、黑客皮特。 |
| 流程 | 进入虚空城，因为没有了武器虽然看见了大门但是打不开，只好返回从电梯向下，在下边寻找机关，打开上边的大门；返回上面从大门进入，出现很多敌人，由于没有键刃只能躲避，高菲赶到后操纵其行动；通过A键进行模式的切换，可以攻击敌人、攻击箱子和跟随。在右侧的书库处得到开门道具之一，出门打掉箱子调查蓝色的机关，在限制时间内调查红色的机关得到剩下的道具，坐电梯下楼与唐老鸭对话，与其一起返回书库打开机关进入。打开封印的门进入战斗。再次通过蓝红色的机关和扭曲空间进入下一个门。BOSS战，敌人有远程攻击、瞬间移动和击地等多种攻击方式，当其使用远程攻击时近身对其攻击；第二阶段会放电，但是难度并没太增加。第二个BOSS是索拉的好友里克，第一次攻击时注意躲闪，第二次攻击先防后攻，第三次攻击根据节奏规避，先防御后攻击。击败里克得到新键刃。 |
| 故事 | 作为晨管精英，索拉在游戏中委实感到了“无敌真寂寞”，闲暇之余也会和最佳损友里克一起吃吃串儿、喝口儿小酒儿，聊聊人生。有时他也对自己的工作产生过疑问，至于的吗？都为了生活。不过说归说想归想，上面交代的事情，索拉一直还是照办。但是，游戏都进行到第6章了，以前一直形影不离的损友还不出现这是很不正常的。果然，王国魔导师唐老鸭通过传送门找到了索拉，并且告诉他一个不幸的消息，里克已经叛变王国了，他被迫离职，现在正在被关在虚空城监狱，接受晨管委员会的隔离监禁……话毕，索拉像打了鸡血一样，蹦起三丈多高，给唐老鸭吓了一激灵，看这形势，虚空城一战是不可避免了。……（此处省略200字，镜头一转，虚空城监狱）在黑客皮特的帮助下，索拉躲过老奸巨猾的监狱长玛雷菲森特，找到了里克，但是里克仿佛被洗了脑一般，发疯似的向索拉扑来，嘴里还念念有词道“不要电击！不要俯卧撑！不要捉迷藏！”，这次的恶战比以前都要惨烈，大战900回合之后，索拉终于趁里克底气不足脚下一个踉跄之际给了他一下，将他制服带出了城外…… |

## 第7章
## 赢了的一方就叫正义

你肯定无法想象，我们一个陆战狙击手一不小心打了一个迪斯尼王国晨管队员的手，内个晨管居然一路杀过来干掉了他，但是……他来的时候已经打死200陆战队，掀翻了3辆坦克，外加5架武装直升机
——《荣誉勋章》中的某大兵

| 故事舞台 | 里克体内 |
|---|---|
| 登场人物 | 里克 |
| 流程 | 剧情后，画面依次变成命运之岛、交叉小镇等前几关的地图情景，游戏画面左上角现实索拉在这里的强度，第1个场景是20%，之后是40%，一共有5个场景，扭曲空间的入口都在明处不用费心找。开始脱出之路，进入难度加强的横版画面，顺利通过后遇到魔女BOSS，弱点是脚部，先从脚开始，最后是头，注意不要被她的远距离攻击打到。击败魔女后出现巨大化的索拉病毒体，一手是火焰攻击，一手是冰攻击，两次攻击都有间隔来打他，敌人HP下降到一定程度之后还会从地下伸出手攻击，不过之前有预兆。消灭它后出现病毒体索拉的原型，要点是先防御再找空挡进行攻击。最后，病毒体索拉会变成三个人，需要不停的移动位置，切忌不要停止动作，消灭两个假索拉后，敌人会释放大量键刃，只有趁他停手的时候才能进行攻击。胜利后还会再进行一次与病毒体索拉的战斗，对付防御力大大增加的三个敌人，最好的办法就是在死角里找空挡出击，消灭掉两个假索拉后，剩下的一个又会释放大量键刃，而且力量也大大加强，需要对他下落的时机计算的准确无误，然后释放技能，趁他变成小病毒体力量削弱的时候攻击。 |
| 故事 | 之前的冒险像走马灯一样，在索拉脑内一阵乱走，自己就像是枪一样，被国王米奇耍的团团转，要拯救好友只有先知道里克的内心中在想些什么，在魔导师唐老鸭的帮助下索拉从里克的脑中知道了很多很多……里克是个网游爱好者，鉴于这是TV游戏就不必深谈了，有一次上网在论坛里发帖子他偶然发现好多字都被屏蔽了，于是他使用XX软件“爬山”，看到了另一个世界……他为以前做晨管时做的一些事感到深深的自责，并且在第一时间就向晨管委员会提出辞职，面对这个突然之间的转变，包括国王米奇在内的迪斯尼王国有关部门决定，先将里克拘禁，以免他的事情影响迪斯尼王国民众的情绪…… |

## 第8章
## 蒸发

一声霹雳一把剑，一群猛犬是晨管，钢铁的心肠黑色胆，综合治理保治安。杀声吓破乞丐胆，　风林火山威名传，抢必狠，打必烂，砸敌摊位再罚款！

| 故事舞台 | 忘却之城 |
|---|---|
| 登场人物 | 洛克萨斯 |
| 流程： | 与黑衣人进行对话后，只有收集所有世界的一种卡片才能继续，根据收集的卡片不同最后的结局也会不同。城内同样会出现前面出现过的类似机关，敌人也比之前强的多。BOSS洛克萨斯，BOSS的技能虽然很多，但是倒也没有一击必杀和不能防御的技能，注意被键刃打到后等级会下降，敌人的HP下降到一定成都以后会连续发动技能，需要准确判断进行躲避。结束战斗后进房间，开始剧情动画。 |
| 故事： | 索拉救出了里克，两个人联手掀翻了国王米奇统治的迪斯尼王国，王国的臣民们集体过上了平静的生活……可是故事偏偏就不是这么结束的……国王米奇察觉到异样，派出了神秘洗脑人“洛克萨斯”，并且在新闻节目中进行了一连串辟谣：迪斯尼王国外交部就爱丽丝王国发生的神龙骚乱事件表示遗憾，提出抗议并表示将继续关注；国王米奇亲切接见了阿巴拉古王国的阿拉丁王子，并进行了亲切友好的会谈，米奇高度赞扬了迪阿两国关系；晨管部门今日就某岛的脏乱差实行了重点治理和整顿工作，并初见成效；晨管部分高管因违纪已被革职审查，相关责任人也被刑事拘留……<br>（完） |




## 幕后花絮

在制作本期攻略的时候，因为考虑到网站放出攻略的时间已经大大超前，抱着不能让读者产生“坑爹”念头的想法，小编思来想去最后决定制作本期《王国之心》演绎版，既有流程也有故事，当然请大家不要对号入座，因为时间仓促大部分名言、段子均非原创，希望大家一笑之后也会产生反思。

另外，因为没有画手，使文章的乐趣大大降低，现在也正式以个人名义招募有一定兴趣的画手加盟，小编扣扣号请从专栏文章中寻找。

为了尽量写出有意义的文字所以使攻略拖到了最后，借此机会向美编众表示歉意（敷衍你们的）。

特别感谢来自15岁属猪的北京读者Marzero为本栏目提供部分参考资料。

MEDAL OF HONOR



□文／肥皂

# 光辉的蒙太奇
## 《荣誉勋章》历代记



十一年了，从《荣誉勋章》1999年横空出世到现在，已经历经了十一年的沧桑。对于这样的一部游戏，我们已经谈论得太多，无论是褒奖还是批评，它始终没有离开过玩家们的视线。如果让我从个人角度用一句话来概括它的话，我会说，是《荣誉勋章》引领我进入了FPS的世界，它在我的玩家生涯中留下了无法磨灭的印记。

在通关《荣誉勋章》最新作后，已经是深夜了，伴随着钟表的滴答声，我希望自己能尽快进入睡眠，好用睡梦来隐藏自己、游离思想。但是很不幸，我失眠了，关于《荣誉勋章》的一幕幕往事就仿佛一部未经加工的蒙太奇，不断在我眼前闪回。让大家有过惊喜，也让大家有过怅然——在经过了十余年的沉浮后，曾经作为FPS代名词的《荣誉勋章》如今只能放低姿态，从头再来。尽管硬件平台已经今非昔比，游戏的制作成员也已经更换了一批又一批，但我相信，《荣誉勋章》的独特魅力仍然会超越时间而永久停留在我们的记忆当中。在《荣誉勋章》改弦更张、蓄势待发的今天，就让我们用岁月剪辑出这部光辉的蒙太奇，共同回到那只属于《荣誉勋章》的战火纷飞，找回当年的感动……

## 荣誉的标杆





### 荣誉的标杆 1：大师的杰作

有些电影只配充当茶余饭后的消遣，有些电影则注定成为影史和记忆的里程碑。于1998年横空出世的巨著——《拯救大兵瑞恩》，它无疑属于后者。这部活的史诗用炽烈的气息和恢宏的场面为人们全景呈现出了最为真实的第二次世界大战，导演斯皮尔伯格也在电影中完美表达了他对于战争以及人性的思考。全片片长169分钟，电影跨度虽大，但斯皮尔伯格没浪费一分一秒：简单的镜头换位，几句活灵活现的对白，一个不经意间的手势……就这样一曲经典的战争史诗一气呵成。无怪乎有人说在《拯救大兵瑞恩》后除了斯皮尔伯格本人外无人再敢接拍二战题材，诚哉斯言！

各位看官看到这想必心里已经开始犯嘀咕了，这小子不是说要带我们共同回顾《荣誉勋章》吗？怎么开始在这又是斯皮尔伯格，又是《拯救大兵瑞恩》的，这完全跟这次的主题搭不上边啊，哪跟哪啊这是。诸位且慢，要知道《荣誉勋章》的诞生同斯皮尔伯格以及他的传世之作《拯救大兵瑞恩》可是有着千丝万缕的种种微妙关系。

1995年，当斯皮尔伯格开始筹划建立梦工厂SKG影业公司时，电影业和游戏业的跨行联姻经营模式已经“小荷初露尖尖角”。这位电影界的大腕凭借其敏锐的洞察力，关于建立游戏开发部门的想法在他脑中逐渐成型，在这种理念下的驱使下，梦工厂互动公司最终宣布成立，斯皮尔伯格亲自操刀为这一游戏制作室提供了游戏脚本概念，并很快催生出了第一款基于PS平台而开发，并最终取得巨大成功的战争射击游戏——于1999年面世的《荣誉勋章(Medal of Honor)》！

我们完全可以将《荣誉勋章》的诞生过程概括为，“一款站在巨人肩膀上的大师杰作”。斯皮尔伯格的电影化理念在《荣誉勋章》初代的制作过程中得到了最大程度上的发挥，这也使得最终游戏成品具备了同类作品所无法比拟的史诗级气质和超强代入感。《荣誉勋章》一经推出就理所当然的受到了广泛好评，我们可以说，是《荣誉勋章》为所有的二次大战类题材游戏开启了一个全新的时代。

## 荣誉的标杆 2：FPS王者的降临

颇有些耐人寻味的是，正是《荣誉勋章》初代作品所取得的巨大成功而促使斯皮尔伯格最终退出了游戏界，之所以这位名副其实的大腕最终做出这种决定主要还是因为其自身精益求精的严谨工作态度。

当年无论是在影迷群体还是玩家群体中已经形成了一种不成文的共识，那就是凡是打上“斯皮尔伯格”名号的作品必定属于精品。既干老本行拍电影，又参与游戏的制作使斯皮尔伯格感受到了空前的压力，为了确保自己所经手作品的一贯高质量，斯皮尔伯格决定专心为影迷拍出更好的作品，而将梦工厂游戏部门转手卖给了当时北美的第一大游戏厂商——EA。这里值得一提的是，斯皮尔伯格本人去年在接受路透社采访时曾对记者提起，“卖掉游戏部门是他一生中所作的最为明智但也是最为愚蠢的决定。”

2000年，EA从斯皮尔伯格以及他的两位合伙人卡兹恩伯格、大卫·戈芬手中购得了梦工厂互动公司游戏部门的全部股份，并将其正式更名为EA洛杉矶公司（EALA），《荣誉勋章》的大部分原班制作人马构成了著名的2015工作室。

虽然几经波折，大腕斯皮尔伯格也退出了《荣誉勋章》系列的制作团队，此系列的前途在外人看来的确堪忧。但是马克思主义哲学教导我们要全面的看待一个问题，不能以偏概全，最后的结果也恰恰告诉我们，正是这一次工作室变动赋予了《荣誉勋章》系列更为广阔的发展制作空间。

2001年，注定是对《荣誉勋章》具有特殊意义的一年。在这一年中，EA大作频发，接连向市场投放了基于家用机群体的《荣誉勋章 前线（Medal of Honor Frontline）》和基于PC用户的《荣誉勋章：联合突袭(Medal of Honor Allied Assault)》。以上两作皆采用当时最为优秀的Quake III引擎开发，而此时的家用机平台也由之前的32位进化到了128位（从PS跨越至PS2）。因此，以上两作的画面表现力与之前自然不可同日而语，如果说在初代作品中大家对游戏的画面表现还抱有残念的话，那么鉴于机能的进化，斯皮尔伯格在《拯救大兵瑞恩》中所表现出的宏大战争场景终于在电子游戏中得到了完美再现。游戏一经发售就凭借写实的风格、多样的玩法和在当时堪称完美的系统一举在玩家群体中奠定了良好的口碑，《荣誉勋章》系列成为了二战射击类游戏的翘楚，同时也被“FPS代名词”的光环所笼罩。











## 荣誉的标杆 3：落寞的年代

《孟子》有云，“生于安乐，死于安逸。”

自从《荣誉勋章》系列在业界同类游戏中一举夺得近乎垄断地位的地位后，EA倒是也没闲着，分别于2002年和2003年推出了《联合突袭》的资料片——《荣誉勋章：奇袭先锋(Medal of Honor Spearhead)》和《荣誉勋章：突出重围(Medal of Honor Breakthrough)》。在家用机平台上，《荣誉勋章：旭日东升(Medal of Honor Rising Sun)》也于2003年同广大玩家见面。凭心而论，以上几款《荣誉勋章》系列作品在制作水平上沿袭了2001年时的高素质，但创新性不足则逐渐成为了这一系列游戏的硬伤。大家想象一下，就算是再好吃的食品，如果每天都让你吃，迟早有一天你会感到厌烦的。EA高层对《荣誉勋章》的品牌效应估计过于乐观，在游戏制作过程中的”罐头生产线模式”使《荣誉勋章》系列在革新和整体素质上止步不前，从长远利益来看，这种做法绝对无异于杀鸡取卵。EA忘记了在游戏制作过程中最重要的一条准则——向玩家看齐，玩家会伴随着时代一起进步，随之玩家对于一款游戏的要求和评判标准也会改变。等EA终于反应过来这一道理时，玩家们却早已对《荣誉勋章》产生了审美疲劳。

2004年，《荣誉勋章》系列的部分主创人员——那些凭借《联合突袭（Allied Assault）》将此系列亲手送上神坛的2015工作室成员，因不满EA对待《荣誉勋章》的制作态度，宣布正式与EA分道扬镳，转而成立Infinity Ward公司，不久之后，他们推出了令人惊艳的处女作——《使命召唤（Call Of Duty）》。《使命召唤》依然延续了《荣誉勋章》的故事设定背景，讲述了发生在第二次世界大战中的欧陆战事。不过《使命召唤》的细节显然更加逼真，无论是武器发射的音效、后座力，还是士兵中弹后鲜血飞溅的画面无不让人惊叹。在当年，《使命召唤》发售后获得了全球超过47家媒体的满分推荐及20个以上的年度最佳类游戏大奖。相比之下，《荣誉勋章》系列要逊色不少，而且主创人员的流失更是为该系列的发展前景蒙上了一层阴影。

## 荣誉的标杆 4：重整旗鼓

可以说在2004年之后，《荣誉勋章》系列往日的“FPS王者”荣耀就已经不再，取而代之的是一直处于竞争对手《使命召唤》系列的阴影之下。在《使命召唤》系列拿奖拿到手软时，与之形成鲜明对比的是《荣誉勋章》只能凭借之前所累积下的人气儿勉强为继。这样的情形是系列粉丝们无论如何也不愿看到的，看着这位往日的王者不断地走下坡路，令老玩家们无不扼腕叹息。

EA的“罐头”生产模式最终致使自己吞下了苦果——股价暴跌、员工大裁员、高层变动，在失去欧美第一大游戏厂商的实力之后，EA的经营理念终于做出转变。瘦死的骆驼比马大，毕竟EA经营《荣誉勋章》品牌已经有很长一段时间了，即使经过了较长时间的低谷期，但该系列在玩家群体中依然具有强烈的、正面的感受。这对于《荣誉勋章》系列来说是最坏的年代，也是最好的年代。在大变革的时代背景下，《荣誉勋章》系列终于可以看到复生的曙光。

时光荏苒，公元2010年，距《荣誉勋章》取得巨大成功已经过去了10个年头，该系列终于迎来了转机。首先看竞争对手方面，由于利益纠纷，Infinity Ward工作室（代表作：《现代战争Modern Warfare 1/2》宣布与Activision分道扬镳，这也标志着COD系列失去了主心骨之一，而只剩Treyarch（代表作：《战火世界 World At War》）工作室独立支撑。雄心勃勃的EA洛杉矶（EALA）正试图将《荣誉勋章》重新推回该类型游戏的王座，新的《荣誉勋章》正力图带给玩家不同以往的战争感受，EA的现任总裁Frank Gibeau在前段时间接受记者采访时也适时表达了自己的看法，“荣誉勋章的确经历了一段落寞的时光，而现在情势即将发生逆转！”

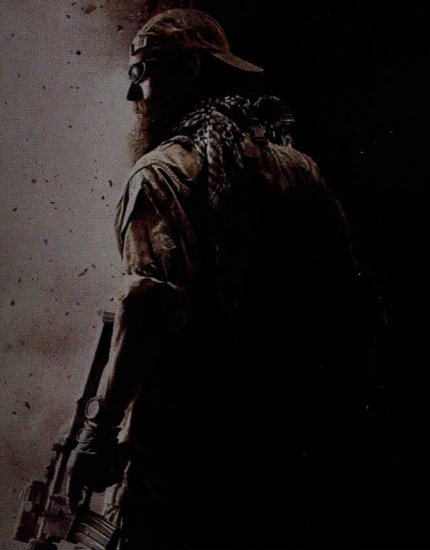
作为一名从《荣誉勋章》系列开始认识FPS的玩家，当年该系列带给我的感动至今仍历历在目。真心希望《荣誉勋章》系列能够东山再起，不要再让我们这些老玩家感到失望。





## ★★★系列中五大经典场景&设定★★★

《荣誉勋章》系列曾完美地再现了二战各个战场上的主要战役，最早地让玩家以一名普通士兵的身份来接受二战硝烟的洗礼。在游戏中，我们需要同自己的战友去完成一项项艰巨任务，直至获得最终的胜利，而在游戏时每个玩家都可以成为历史的见证人。不仅如此，《荣誉勋章》系列更是赋予了二次世界大战战场上的各种轻重武器第二次生命，逼真的特效让我们在60多年之后仿佛依然可以亲手触摸到这些“老家伙”，而武器的平衡性配搭也堪称完美。接下来，就让我们共同重温那曾经属于你我的烽火岁月。



### 1、惨烈的奥马哈海滩

不容否认，《荣誉勋章：联合突袭》是一款非常优秀的游戏。它是第一个将斯皮尔伯格的经典影片《拯救大兵瑞恩》中所展现出来的令人震撼的战斗场面如实呈现在电子游戏中上的作品。斯皮尔伯格在影片中用最真实的手法还原了惨烈的登陆战役，当战争以一种触目惊心的直观方式呈现在观众眼前时，思考、震撼、余音绕梁、发人深省——这些感受会让观众体会到一种前所未有的厚重。

在游戏场景中，奥马哈海滩有如人间地狱一般，在经历了那血肉横飞、支离破碎的桥段后，眼睁睁地看着身边的生命一个个无声陨落而自己却无能为力，我相信即使再安逸生活的人也会开始花心思去探求战争的意义和战争状态中人性的善恶。《荣誉勋章》里的这场战役是如此的真实，以至于即使隔着一层屏幕我甚至都能嗅到其中的硝烟弥漫。

当战争赤裸裸的以一种触目惊心的直观方式呈现在你我眼前的时候，我们该要如何去面对？

### 2、团队的力量

如果我没有记错的话，在美国的征兵手册第一页上就写着，“You’re not a super man.(在战场上你不是超人)”。的确，在历史的洪流当中，个人的力量是微不足道的，凭借一个人的力量也许并不能改变一场战争的走势。但如果是一支小队或者是一整支部队呢？这样的话形势就会大为不同。

与实战一样，在《荣誉勋章：前线(Medal of Honor Frontline)》中倘若要完成任务不能只依靠个人英雄主义，而是需要众多同伴与你进行战略与战术层面的配合。玩家除了要深入敌后参与战斗完成各种孤胆任务以外，在与敌军交火过程中还要注意掩护同伴向前推进，相应的，同伴也会帮助你防御重要战略位置并提供火力掩护。在这代作品中，只有与所有同伴紧密配合才有可能完美地完成任务。

战争是冰冷无情的，但与之形成鲜明对比的是“同甘苦，共患难”的战友情谊，也许正是这在战争中残存的人性才使我们能够在漫天阴霾中看到那属于希望的一丝光辉。

### 3、血与火的试炼

远处的汽笛声声响起，他倚着车窗，还在猜想着她会不会来到。一袭红装，她为他送行，归来时刻却找她不见。当日寇的飞机从他头顶掠过时，他才明白，原来这是生死别离。纯真的年代一去不复返了，映入大家眼帘只是被笼罩在团团火光中的珍珠港，日军的偷袭轰炸令人窒息。与其说珍珠港战役是二战的重要组成部分，倒不如说这是一场赤裸裸的阴谋，一场赤裸裸的杀戮。本来安静祥和的珍珠港瞬间化为血与火的地狱，数千条生命从此长眠于冰冷的太平洋底，这其中也许不乏朋友以及爱人。

为了重铸《荣誉勋章》系列的辉煌，EA公司在制作《血战太平洋（The Pacific Assault）》时花费了大量精力，玩家也因此有幸能够投身于二次大战中条件最为恶劣的太平洋战场。游戏开始时的珍珠港战役令玩家彻底折服，前一刻还是平静祥和的珍珠港在日军的偷袭中立马化为了杀戮战场。还没等反应过来，之前还在与你说笑的爱人已经香消玉殒。在残酷的现实面前，人的精神是会崩溃的，我们的精神支柱究竟是什么呢？

——“你有信仰吗？”

——“我以前不信，但我现在开始相信了。”

简简单单的对话，却道出了人类精神生活中最本质的品性——没有哪个人是不需要依靠的，哪怕那依靠是虚无缥缈的。在残酷的战争岁月中支撑我们走下去的勇气也许正是那人与人之间的羁绊与爱……



### 4、从天而降的死神

“我们都是天杀的伞兵，永远用屁股着地……”

当空降兵们唱着这首曲子奔赴战场空降在敌军盘踞的战线背后时，你所能依靠的只能是手中的枪和身边的同伴。战争里容不得虚饰，哪怕只有一点。当生存都成了一种不确定的时候，浮华落尽，每个人都会表现出最本真的自己。男性之间的友谊，一切事情都可以摆在台面上来说，争执的时候甚至可以挥拳头，但事情过去就是过去了，可以不存一点芥蒂。

在空降兵跳出机舱的一瞬间，也许没有人能知道在地面等待自己的是什么，或者自己还能否或者着地。漫天的白色降落伞，就如同一朵朵孤傲盛开的高山雪莲。这些场景不仅只是一种视觉与听觉上的冲击，而是战争中的究极浪漫。2007年，《荣誉勋章空降兵（Medal of Honor Airborne）》腾空天际，游戏中玩家有机会在史上最大规模的空降行动中留下足迹。从跳下C-47运输机开始，记住，你所做的每一个选择都会决定命运。

睿智的军官、冷酷的士兵、帅气的军装、显赫的徽章、值得自豪的伤痕、标准的敬礼手势、铁血的枪支炮弹、让人恐惧的血肉横飞、艰苦决绝的作战……在对待这样一段不确定的命运时，不在于怎么去力图掌控，而在于你一开始是否就有勇气跳出机舱……

### 5、TPS?FPS！

2010年度最受玩家期待的游戏之一——《荣誉勋章》最新作终于发售，这次的游戏设定背景跳脱了第二次世界大战而是来到了饱经战火蹂躏的阿富汗。在这里等待玩家的是漫山遍野的塔利班游击队和不知从哪打出的肩扛式RPG。没有了前作中的大规模集团作战，在阿富汗更多的是灵活机动小队行动。这就说明玩家常常要在战斗中面对数倍于自己的敌人火力，因此，本作对于“掩蔽”这一概念有了更多的笔墨描写。

玩家在奔跑过程中只要面对掩体按下下蹲键，就可以发动类似于第三人称射击游戏（TPS）中的滑步动作。这一全新要素的加入使得FPS游戏有了更为广阔的发展思路。虽然“滑步”这一要素与FPS的融合并不是《荣誉勋章》系列的首创，但是《荣誉勋章》将此要素运用的如此纯熟且不留痕迹绝对可以说是为FPS游戏带来了一场革命。





## 系列经典作品回顾

### 《荣誉勋章：联合突袭(Medal of Honor Allied Assault)》

**发售年代：2001**

《荣誉勋章：联合突袭》是一款非常优秀的游戏，这句话我们之前已经提到过很多次，甚至可以说，玩家们心目中的《荣誉勋章》就是《联合突袭》。由Quake3引擎创造出的令人炫目的全新3D世界，包括组队战斗及传统的最后生还者等在内的多人连线选择让玩家流连忘返。也正是因为如此，《荣誉勋章：联合突袭》在推出之后就轻而易举地吸引了广大玩家和众多媒体的目光，而后一鸣惊人地迅速攀升至游戏销售排行榜榜首。

《荣誉勋章：联合突袭》的游戏背景取材于二次世界大战的欧洲和北非战场，玩家扮演麦克·鲍威尔（Mike Powell）——一位第一突击队成员，通过侦察、破坏、渗透等战术在敌后开展各种隐秘行动：游戏包括营救人质、破坏敌方生产基地、接管战略要地、配合登陆诺曼底等超过20项的大大小小的任务在当时是绝无仅有的。

玩家在游戏中可以使用的武器超过21种，包括汤姆森冲锋枪、Mark II手榴弹、M2重机枪、燃烧弹和“粘胶炸弹”等。从不废一枪一弹奇袭阿尔泽港口到在奥马哈抢滩登陆等，玩家将体验到壮阔的第二次世界大战战争发展全过程。

是《联合突袭》成全了整个《荣誉勋章》系列，也是《联合突袭》让初次跨入FPS门槛的玩家们有了最值得回味的感动！《荣誉勋章：联合突袭》——这款具有跨时代意义的作品，绝对值得我们每个玩家去铭记。

### 《荣誉勋章：前线(Medal of Honor Frontline)》

**发售年代：2001**

在《荣誉勋章：前线(Medal of Honor Frontline)》中玩家将会扮演一名为吉米·皮特森（Jimmy Patterson）的中尉军官在敌后进行一连串的机密任务，而这些任务是从原先发行的《荣誉勋章》初代作品中的第三个与第四个任务之间的时期所延伸出来的故事，这次的游戏剧情更加厚重也更富张力。在《前线》中，玩家的任务从D-Day（1944年6月6日）在奥马哈海滩的登陆作战稍作喘息后开始，整部游戏的剧情都在发现了纳粹的真正秘密后达到高潮——原来我们的终极任务是偷取一架尚在实验阶段但却拥有足以逆转整个二次世界大战局势的纳粹喷射战斗机Go229原型机（代码为HO-IX）。

最值得一提的是，在原先的《荣誉勋章》中一个画面顶多出现二到三名的纳粹敌军，但在《前线》却中可以达到十五个，并且敌军都不会再长得一模一样，。敌人的AI也会得到大幅修改和加强，这次玩家面对的将是更加狡猾、装备更加精良的法西斯敌人。游戏画面会忠实地呈现第二次世界大战时期的战场场景，像是废弃的建筑物、许多的车辆、招牌、仍会运转的风车以及其他的物件都惟妙惟肖。

《前线》和《联合突袭》一起将《荣誉勋章》推上了傲视群雄的宝座，游戏中的音乐特效和剧本设定都为我们还原了二次大战的正确史实，这种力求真实的制作风格也成为了后来作品的完美典范。

### 《荣誉勋章：血战太平洋(Medal of Honor The Pacific Assault)》

**发售年代：2004**

《荣誉勋章：血战太平洋》可以被称为王者《荣誉勋章》最后的辉煌，本作之后，《荣誉勋章》系列就一直处于竞争对手《使命召唤》的阴影之中。《荣誉勋章：血战太平洋》将带你踏上二战太平洋战区的船舰，玩家将扮演海军陆战队员二等兵汤姆·康林（Tommy Conlin），你必须首先安全避过日军对珍珠港的灾难性偷袭，然后再与部队汇合，在太平洋战区与日本军国主义浴血奋战。

游戏的最大特色在于，在《荣誉勋章》系列的历史上，玩家将首次可以在激烈的战斗中控制整支小队，通过“战斗小队控制技术”（Combat Squad Control）体验小队战术的机动性和丰富性。利用“战斗小队控制技术”，玩家可以通过简单的按键对战友发出诸如“前进”、“后退”、“火力支援”、“集合”之类的命令，这不仅是《荣誉勋章》系列的重大突破，也是FPS游戏的一场革命，后来在很多FPS游戏中玩家都可以看到类似的系统设定。EA在制作《血战太平洋》时花费了大量精力，除了前面提到的全新的“战斗小队控制技术”外，还对游戏引擎进行了强化。由于太平洋战场的地貌和欧洲战场完全不同，所以游戏制作者们为此特意重新制作了引擎。为了确保系列一贯的战争史料和地图准确性，制作人员更是花费了大量时间查阅资料——在华盛顿国家档案馆收集了超过50个小时的战争影片资料，并亲自前往当年的战场——瓜达康纳尔岛、关岛和珍珠港等地实地考察。

EA此时才开始意识到《荣誉勋章》的市场占有额已经开始下滑，《血战太平洋》的本身素质虽然不差，但风头完全被之前主创人员的全新作品《使命召唤》抢走。《荣誉勋章》系列从2004年开始下滑，这和EA的错误经营理念有着绝对的联系。

## 《荣誉勋章：欧陆强袭(Medal of Honor European Assault)》

### 发售年代：2005

这是《荣誉勋章》系列为纪念世界反法西斯战争胜利60周年之际所推出的纪念作品，游戏以电影剧作家John Milius 描写的真实二战战场和历史主线为基础制作而成的。《荣誉勋章：欧陆强袭(Medal of Honor European Assault)》将一如既往引领玩家踏入历史上最著名的战场。玩家在游戏中将扮演美国陆军中尉威廉·哈特（William Holt），真实身份其实为新成立的战略情报局（Office of Strategic Services，OSS）的首席战地干事。哈特被任命去搜集纳粹情报，包括虎式坦克的研究进度和战场部署方案以及更具战略意义的纳粹核武器研究方向，而这些任务将事关整个欧洲战场的走势和盟军最后的胜利。

在《荣誉勋章：欧陆强袭》中，游戏的最大特色在于新加入的无敌模式。游戏中系统会即时根据玩家的战绩来给玩家奖励值。随着游戏的进程，无敌模式蓄力槽将会不停的蓄力，当达到一定的程度时即可触发无敌状态，届时敌人无法伤及我们一分一毫。当玩家身陷敌人的凶猛火力时此技能是帮助玩家穿越敌人火线的不二法宝。

《荣誉勋章：欧陆强袭》在推出后并没有取得强烈的市场反应，新增的内容也没有给玩家留下足够深刻的印象，简言之，玩《欧陆强袭》的感觉还像是在玩《联合袭击》。因此，《荣誉勋章：欧陆强袭》在推出之后获得的低迷销量也就在预料之中了。







## 《荣誉勋章：英雄(Medal of Honor Heroes)》

### 发售年代：2006

虽然之前《荣誉勋章》系列也在掌机平台上发售过作品，但制作质量和影响力是绝对无法和该系列在2006年与PSP平台发售的《英雄》相提并论的。游戏最多支持8名玩家的无线多人游戏，同时进行6种不同的多人游戏模式。游戏可以解锁《荣誉勋章》系列中的诸多经典人物，玩家将会体验到崭新的荣誉勋章时刻。在全新单人战役中，玩家可以选择扮演吉米·皮特森（Jimmy Patterson）中尉——《荣誉勋章》初代及《荣誉勋章：前线》中的明星——并体验他在荷兰的花园市场行动中经历的战斗。或者玩家可以选择扮演《荣誉勋章：联合突袭》中的John Baker中士，破坏德国在意大利海岸的防御，以帮助进攻部队粉碎希特勒的欧洲防线。抑或玩家还可以扮演《荣誉勋章：欧洲强袭》中的威廉·哈特（William Holt）中尉——并返回条件艰苦的阿登森林，完成在OSS中未能完成的工作。

这款掌机作品最起码为《荣誉勋章》系列今后的制作工作提供了一个全新的思路，或者，我们可以将其视为《荣誉勋章》系列一次成功的试水。EA也通过此作向人们彰显了将《荣誉勋章》重新推回巅峰的决心。

## 《荣誉勋章：空降兵(Medal of Honor Airborne)》

### 发售时间：2007

在《荣誉勋章 神兵天降》中，与之前的进攻方式不同，玩家此次将作为空降兵而被空降到激烈的地面战场，进而扭转整个战局。每个任务开始之前，玩家都是身处纳粹控制区上空，你需要控制自己的降落伞以选择着陆地点，占领优势地形——根据绿色烟幕的指示降落在盟军部队控制的推荐降落区域，或是独自降落在阳台或屋顶上。大家在制定战术方面有了一定的自由性，但在做决定时一定要深思熟虑，你所采取的每个行动都将决定任务的成败与否。武器升级系统是本作的另一大特色，随着杀敌数量的增加，玩家手中的武器也会得到相应的改良从而获得更加强大的火力来同凶残的党卫军对抗。

本作虽然在游戏方式上有了极大的突破，但是较短的游戏流程和没有新意的关卡设计成了这款作品的硬伤。要想同《使命召唤》正面对抗并重回巅峰，很明显，《荣誉勋章》仍然还有很长的一段路途要走。




MEDAL OF HONOR

## 荣誉勋章历代作品一览

| 游戏名称 | 公布时间 |
|---|---|
| 《荣誉勋章(Medal of Honor)》 | (1999) |
| 《荣誉勋章：地下抵抗(Medal of Honor Underground)》 | (2000) |
| 《荣誉勋章：前线(Medal of Honor Frontline)》 | (2001) |
| 《荣誉勋章：联合突袭(Medal of Honor Allied Assault)》 | (2001) |
| 《荣誉勋章：奇袭先锋(Medal of Honor Spearhead)》 | (2002) |
| 《荣誉勋章：旭日东升(Medal of Honor Rising Sun)》 | (2003) |
| 《荣誉勋章：突出重围(Medal of Honor Breakthrough)》 | (2003) |
| 《荣誉勋章：渗透者(Medal of Honor Infiltrator)》 | (2003) |
| 《荣誉勋章：血战太平洋 (Medal of Honor The Pacific Assault)》 | (2004) |
| 《荣誉勋章：欧陆强袭(Medal of Honor European Assault)》 | (2005) |
| 《荣誉勋章：英雄(Medal of Honor Heroes)》 | (2006) |
| 《荣誉勋章手机版(Medal of Honor Mobile)》 | (2006) |
| 《荣誉勋章：先锋部队(Medal of Honor Vanguard)》 | (2007.3) |
| 《荣誉勋章：空降兵(Medal of Honor Airborne)》 | (2007.9.4) |
| 《荣誉勋章：英雄2(Medal of Honor Heroes 2)》 | (2007.11) |
| 《荣誉勋章(Medal of Honor)》 | (2010.10.12) |












## 荣誉的希望

回归原点，2010年版的《荣誉勋章》不加任何副标题命名，力图重拾最初经典的那份感动。在长达11年的漫长历史中，《荣誉勋章》首度抛开了二战战场，转进饱受战火摧残的阿富汗现代战场。游戏故事将透过一小群虚构角色的观点来铺陈，《荣誉勋章》最新作为玩家引荐了“一级战士”的概念，这是受命于国家指挥当局（NATIONAL COMMAND AUTHORITY）的一支精锐战士，同时也是美军较不为人所知的特种部队，他们专门负责执行其他军事人员应付不来的棘手任务。

除了以现今真实的世界战区为舞台，游戏还以在阿富汗发生的实际战斗任务为蓝本。为了确保游戏的写实性，《荣誉勋章》还特别商请现役和退役的特种部队成员担任开发顾问，并与美国陆军建立起空前的沟通桥梁。这款游戏的逼真度和互动性都为业界设定了全新里程碑。纽约时报甚至盛赞：“……无与伦比的真实。”

EA此次信心满满地宣布《荣誉勋章》的回归，并自信此系列将重回王者之列。EA之所以会有这种甚至有些自大的态度是有其内在原因的。在对本作进行评测之前，我们先来查看一些数据和事例：

游戏发售前创下了《荣誉勋章》系列十一年来的最高预购量；

**游戏官方FACBOOK粉丝数量冲破18万，TWITTER追文者数量突破2万5千；**

**根据内部自行估算，《荣誉勋章》应可以打破2010年10月好莱坞电影强片的单周票房纪录；**

**Linkin Park为《荣誉勋章》量身定做的音乐影片“催化剂”（CATALYST）的全球浏览次数已突破650万次，并成为8月1日和8月2日两天当日浏览人次最多的YOUTUBE影片。**

我们在此抛开官方本身的一些夸大宣传，客观的来讲，本作是一款优缺点都很明显的游戏，这点从各个媒体对待本作的截然相反的褒贬态度就可以看出。接下来，我就在此向大家阐述一下对于本作的直观感受：

**画面**：虚幻3的进化引擎所带来的雄浑厚重的质感，是别的引擎无法做到的，游戏中白天的光线和山地效果表现力相当震撼，但是对于夜晚的表现则显得比较单调乏味。玩家手中的枪械也缺乏金属质感，一些场景的表现没有任何视觉感，同时《荣誉勋章》的帧数问题始终贯穿于整个游戏。

**音效**：这是本作中我最为认同的地方，《荣誉勋章》一贯追求的真实感在此处表现的淋漓尽致。虽然有的玩家对于本作的枪声感到极其不适应，但这雄浑、回荡的声响恰恰就是真枪所发出的声响。

**音乐**：本作的主题曲制作EA请来了著名创作型乐队Linkin Park出山操刀，主题曲《CATALYST》很好的与本作的主题相契合。毫不夸张的说，只要一听到该主题曲的旋律，玩家的思绪立马就会被拉回到战火纷飞的阿富汗。

**操作感**：这是本作中最受玩家诟病的地方，虽然游戏一开始大家初上手时会感到本作的枪械操作感还是相当爽快的，但随着游戏时间的推移大家就会发现游戏中所有枪械的操作感都惊人的雷同，这确实不应该是一款以追求真实而著称的系列而犯下的错误。

**剧情**：本作的剧情脚本虽然是根据美军的两次真实行动所改编（蟒蛇行动和红翼行动），但无奈缺乏主线贯穿，最后难免会让人有空洞之感。

**动作设计**：本作全新融合了TPS游戏中的经典滑步设定，让游戏性爽快了不少。虽然此设定不是《荣誉勋章》首创，但是如此完美的融合也足以使《荣誉勋章》名留FPS史册。

**关于BUG**：实话实说，游戏中存在着不少恶性BUG，多发生在玩家队友的身上。譬如到达指定地点后，本应由队友开门才能推动剧情的发展，可你的队友却被障碍物卡住或者只是呆呆的站立而无法开门，玩家也只能无奈地从上一个存盘点重新来过。这些恶性BUG的存在严重破坏了游戏进程的流畅性，也损坏了《荣誉勋章》在玩家心目中的地位。

总而言之，2010版的《荣誉勋章》一方面没有让苦苦等待系列发售的粉丝们失望，但另一方面要说该系列已经重回巅峰恐怕还为时过早，流程过短和一些恶性BUG的存在都是这款作品的硬伤。同样一款游戏，有人看到了同生共死的战友情谊、有人看到了美国式的个人英雄主义，有人看到了饱经战火蹂躏的阿富汗人民、有人看到了波澜壮阔的战争史诗，而我则把它看作为一个路标，一个用惨烈事实铸就的具有现实思考意义的路标，一个预示着《荣誉勋章》系列开始觉醒的路标。在特定的现实条件下，这款游戏关乎情谊，关乎荣誉，关乎信念的思考与执着，就像品味一杯香醇的咖啡，值得回味。通过本作，带给我的另一个思考——一个国家敢于认真反思自己的错误，不去刻意的愚化、丑化敌人，冷静、理性的面对历史与现实，这就是一个人、一个民族、一个国家获得尊重的基础！我们活着，是为了坚持正义，是为了能够独立思考，是让你对旁人有所感激，更是让你对生命有所珍惜。

□文/小雨

# 在这九年间——关于《黄金太阳》的一段纪念

## 《黄金太阳》系列简史

| | | | |
|---|---|---|---|
| 中文译名 | 黄金太阳 开启的封印 | 黄金太阳 失落的时代 | 黄金太阳 漆黑黎明 |
| 日文原名 | 黄金の太阳 开かれし封印 | 黄金の太阳 失われし时代 | 黄金の太阳 漆黒なる夜明け |
| 北美原名 | Golden Sun | Golden Sun - the Lose Age | Golden Sun - Dark Dawn |
| 民间简称 | 黄金太阳1（GS1） | 黄金太阳2（GS2） | 黄金太阳DS（GSDD） |
| 游戏类型 | RPG | RPG | RPG |
| 游戏平台 | GBA | GBA | NDS |
| 首发日期 | 2001年8月1日 | 2002年6月28日 | 预定2010年10月28日 |
| 全球销量 | 约167万 | 约118万 | |
| 备注 | 中国许多玩家RPG启蒙作品<br>口碑与销量较1代稍逊，但仍是一款精品<br>新的传说的帷幕已然拉开…… | | |

## 一首唱了九年的叙事诗

当提笔打算就《黄金太阳》这个系列写点什么的时候，我不禁在问自己一个问题：九年的时光究竟意味着什么？在这九年间我们改变了什么又被什么改变了？

不可否认，在这九年间随着PSP和NDS两大掌机的鼎盛，辅之以国内舆论对于电玩的态度的越发宽容，使得中国电玩游戏玩家在几年间呈几何数量增长，不夸张的说此时此刻我们身处的这个时代就是国内电玩界从来没有过的——最好的时代！

随着生活节奏的加快，网络媒体的普及，加之国内业界的特殊情况，使得这个时代的我们不得不面对一种尴尬：接收着最前沿业界资讯，享受着最快速的攻略指导，可是坐下来细细品味某一款游戏却变得那么困难。因为总有崭新的，不需要付出任何成本的诱惑在吸引着自己的注意力，想抵抗这种诱惑不单需要有很独立不盲从的性格，更需要有相当的经济实力——免费的快餐游戏方式已经成为一种主流的时尚。

在这样的时代背景下有多少现役玩家还记得这个九年只出三作的传统RPG系列，又有多少玩家还知道《黄金太阳》这个标题对于从GBA盛行的时代一路走来的玩家意味着什么？我此刻只能坚信所有从那个时代一路走来的人，不会忘记这个系列曾经带给我们的一切。

众所周知，GBA的价格优势和烧录技术的开发与普及创造了一个属于中国电玩界的奇迹：在那个时代中国电玩杂志达到了其全盛时期，各类电玩杂志如雨后春笋层出不穷，专门针对掌机的杂志渐渐成型，电玩平媒的消费人群达到了一个前无古人的庞大基数。就是在那个时代国内针对电玩的专门论坛，以电玩为主打的各类网站浮现雏形，现在国内几大电玩门户站点与其旗下电玩论坛大多是在那个时期起步并开始发展的。中国较早的一批网民与论坛用户开始了在网络上结交同好的经历，就是这批人成为了现在国内从事电玩行业非销售类工作的核心人员。可以想象在这样的一个时代大背景下中国第一批也是最核心的一批游戏玩家就此形成，而《黄金太阳》是那个时代最普及的平台GBA上第一款将主机技能发挥得淋漓尽致的RPG原创大作——合适的时间，合适的平台，合适的人群，合适的游戏……一切那么恰到好处的使我们深陷其中，感动其中。这份感觉绝无仅有，没法解释，也没法让没有那段经历的朋友感同身受，因为这是从那个特殊时期走过来的人的专享特权。如果你没有接触过这个系列，那么请看看身边正在期待这款续作的人的表情，你会明白《黄金太阳》对我们的意义已经不仅仅属于一款游戏，那是一种纪念，纪念曾经的自己，那是属于回忆的感动。

虽然仍是日式RPG最传统的老套拯救世界主题，但在那个时代，故事抛弃了剑与魔法的传统世界观，令人惊艳的采用精神力与炼金术相结合的这种创新式世界观。主线剧情讲述肩负不同身世的少年们随着宿命齿轮的咬合走到一起，肩负起拯救世界的重担，出于好奇，为了成长，为了梦想，为了朋友走上炼金术探索之路。故事以探索与成长为核心展开，几名主角在旅途中经历了患难、经历了难过、经历了开心、经历了喜悦……用彼此交织一起的人生轨迹抚平同伴心里的隐伤……这段旅途中的一切，那时还在懵懂的你我站在主人公们身旁旁，共同见证。有人说过如果你见证了一个人的人生起伏那么这个人就再难从你的心底割舍，那么《黄金太阳》又何尝不是如此呢？这个关于宿命的故事我们也是其中一份子，因为从最初的暴风雨到最后天边那一缕阳光我们始终感同身受，大团圆的结局为我们这段人生画上了完美句号，同时也在告诉所有和主人公们一起冒险的玩家：生活会充满坎坷，只要相信同伴勇敢前进，关于梦的传说必定会演变成一首叙事诗为后人吟唱——游戏与现实的交织，我们的年少时光豪不吝啬地在空气中映出华彩。那个时候的我们正处于令现在的自己羡慕的年华！

直到现在依然记得第一次玩到《黄金太阳》时的震撼，在那之前很多人只玩过GB的点阵，理解游戏画面就是FC那个样子的东西；抑或只见识过GBC的掌上游戏，认为PS的华丽只属于家用机……直到身边一个又一个的朋友拿起各色外壳的GBA主机——原来掌上的方寸世界还可以这个样子！？于是拥有一台属于自己的GBA成为了那个时期唯一的梦想。

当得到梦寐以求的宝物，又第一次在掌上欣赏到如此绚丽多彩的画面，让那个时代的我们眩晕。地、水、火、风四种元素，仿佛那时年华的色彩，如此灿烂。主题曲“Vale And Vault”悠扬响起，如同阳关般和煦的照耀脸庞，经历暴风雨后的哈依迪亚村没有了噩梦，一切回忆，百感交集。人只有怀揣着晶莹的梦想，眼前世界即使再多险阻也不过是最后喜悦的铺垫，心中充满着希望，微笑便会永远挂在嘴角。那段时光是我们生命中绝无仅有的美好，《黄金太阳》给我们的是一段永恒的时光，那时的我们都还年少，没有压力，可以自由微笑。

随着系列二代故事的结束，《黄金太阳》的制作小组几经变动，使得系列续作的消息在多次沉浮之后变得杳无音讯。像在漆黑夜晚静候日出时总会在眼角勾勒出天边的曙光，那份期盼无数次在脑海中幻化成型却又悄然飘散。我们是多想再次看到那道阳光，即使我们的年华在不断消逝。

终于2009年6月3日，美国E3任天堂发布会上，《黄金太阳》的金字LOGO跃然屏幕，不是玄乎的制作理念，不是一张简单的概念LOGO，游戏画面真实地在大屏幕上展示了出来。伴随着经典曲“Tolbi Bound Ship”响起，相信沸腾的远不止在美国的任天堂发布会会场，多少守在电脑前面的玩家已经热泪盈眶，往昔的种种场景在脑海里被人按下倒带按键，一遍遍的重播：那里有掌中屏幕上的游戏画面，也有

三五好友围坐一起欢笑的我们。就是这样，很多我们以为自己忘记的东西其实根本没被忘记，只需要一个楔子，然后一起回来，灭顶之势，把我们淹没。

时光宛如白驹过隙，2010年6月16日，游戏公布一年后，《黄金太阳》新作的消息再次浮现——依旧是E3任天堂发布会，更详尽的介绍，更多的实机试玩画面……从这次来看，游戏的开发完成度已经很高，不过任天堂依然没有确定发售日，只是向玩家保证感动会在年内再临。我们有理由相信，这一作的优秀程度绝不比前作逊色，玩家对《黄金太阳》续作期待进一步攀升。

另外本届E3上公布了本作的正式命名《黄金太阳：漆黑黎明》。前作大受好评的精灵系统出于对游戏世界观的继承被保留了下来；演示画面中贯穿两个屏幕的魄力召唤兽使人印象深刻；众多前代人物的加入，使整个故事得到了很好的继承，大大增加了对于系列老玩家的亲和度；通过DS的双屏和触控特性，将带给玩家前所未有的体验，利用触摸笔来解迷使得更多充满想象力的迷题得以实现，在战斗中，触摸能更简便地输入战斗指令和选择攻击对象，使人的操作体验更为新颖。全新的故事时间设定在二代的三十年后，前代主角的后代肩负起了重担，这是一种传承的宿命，不同生命里相似的岁月交织再现！现实生活中的我们又何尝不是如此呢？等到游戏发售之日会有多少"曾经的我们"在我们接触这个系列的那个年龄接触这个系列在新平台上的全新作品，然后被感动，然后沉迷其中呢？这次作品的副标题用得实在是贴切，自上一代发售过去七年，这是漆黑的夜——"太阳再次升起"的游戏主题，这正是对玩家期盼多年的一个有力回应。是的，我们经过了漫长的黑夜，终于就要迎来太阳升起的时刻！新的光芒终于要在黎明闪耀……

2010年9月任天堂正式确定《黄金太阳：漆黑的黎明》日版游戏的发售日期为2010年10月28日。就这样又一次，幸福突如其来，直击胸膛。一首唱了九年的叙事诗终于在这一刻迎来了她崭新篇章的最强音！一场华丽的盛宴即将开场，即使旋律响起时，我们的岁月已不如当初那样令人向往，但是那份感动依然，曾经的记忆一定会被唤醒。



## 一些关于自己的琐碎事

还记得2009年E3大展的时候，笔者自己还没有把电玩这个行业作为营生，和大多数正在阅读本文的读者一样，那时自己还是一个宅在学校寝室里看E3直播的电玩爱好者——当任天堂美国总裁雷吉不紧不慢地背着演说词的时候，我和一群多年的同好好友正在Q群里哇啦哇啦地呱噪，可当雷吉念出"黄金太阳"的英文单词时一切变得安静，几分钟过后刚才聊天的Q群沸腾了，那份沸腾我相信一路从系列初代走来的玩家必能体会，那一瞬间充满Q群的感叹词至今历历在目……

仔细想来这转瞬即逝的九年自己经历了很多也改变了很多，从一个坐在教室里的懵懂少年变成了现在独立离开家乡在帝都为了自己的梦想努力生活的青年。不知不觉间自己肩膀上的担子愈感沉重，每天工作上、生活上的压力严重的压缩着那本就不多的属于自己的时间。回首想来曾经那些可以忘记吃饭、忘记睡觉、忘记时间打游戏的经历是那么清晰与珍贵却又那么的遥不可及。虽然自己是那么的期待系列涅……多年的新作，可是等到游戏发售之后自己到底有多少时间去品味这款作品，究竟何时才能通关却成了一个连自己的不能解答的未知数……唯一值得庆幸的是自己正在从事着和电玩相关的行业，也算以爱好为工作，聊表欣慰吧。

本想在结尾部分加一些煽情的桥段来把这篇文章推向高潮，可是不知为何却写了上面这些莫名其妙的言语。人是一种奇怪的动物，无论怎样自夸善于表达，可当大喜或大悲的时候却必会语塞，因为有太多感受从心底涌出堵在叹中，难以理出个脉络，也就无法向外人道明自己的感受了。

九年啊，我只知道九年前，因为黄金太阳我第一次结识了那么多和我同样喜爱电玩的朋友；我只知道九年间那些曾经的朋友已经散落天涯……那么，在这个10月，曾经的你们会回来么？让我们再一次到那精神力与炼金术的世界去冒险，我们一起，好不好？

时值《黄金太阳：漆黑黎明》发售之前写下此文，算是为即将到来的新作预热，也算是对自己曾经的游戏时光的一种祭奠——

衷心的祝福那些可以毫无顾忌，无忧无虑玩游戏的朋友们，这样的时间可以久一点，更久一点！

### 国内自制的FC版《黄金太阳》

可能很多玩家不知道，众多知名的GBA、PS平台游戏均备国内无所不能的山寨厂商开发制作过自制FC版游戏。其中比较著名的当属以《最终幻想7》为蓝本制作的FC版本《FF7》和本作的FC版了。

FC版《黄金太阳》是由国内FC游戏出版商南晶科技出版的一款同名自制游戏。游戏剧情基于GBA版《黄金太阳 开启的封印》原作进行少量修改，大意与故事脉络基本忠于原作。但由于平台机能所限，无论是在剧情还是画面、音乐等方面都远逊色于GBA版，但就FC游戏而言，这仍然是一部较好的RPG作品。

值得注意的是此FC版在国内众多二三线资讯比较落后的小城市还是有相当高的认知度的，从某种程度上说这款自制FC游戏让更多的人了解了原作，让更多的人品味了一款如此优秀的作品也算得上是一种特殊国情下的好事吧。另外更加不得不为国内山寨厂商的山寨能力感到震撼。



# 从水中套圈圈机到手舞足蹈

## ——追根溯源看体感 PS3和Wii大对决

□文/ 宣科 & ark1800



在开始下面的讨论之前，先要做个结论：生活在这个时代的玩家是幸福的。

不仅仅是因为现在平台多样游戏丰富，更是因为我们站在时代的交替点上，可以亲眼见证时代的交替和变革的产生，这对我们更深刻的理解“电视游戏”是非常重要的。从上个世纪直到近日，不管是游戏业界还是硬件技术都已经产生了翻天覆地的变化，过去受限于机能，很多理念不能得到发挥，而如今机能已经不再是限制游戏发展的瓶颈，厂商开始着眼手寻新的方式，来丰富玩家们游戏世界，那就是体感。

然而话说回来，有什么游戏不是“体感”操作？不是通过人的动作来控制设备输入的？从传统手柄的“按下按键”这种开关结构到跳舞机上炫目的舞蹈，它们都需要人的参与，虽然看起来是两个极端，但是从原理上却又完全一样——将手柄放大到地面上，就是一个巨大的跳舞毯，将跳舞毯缩小到你的手中，就是一个手柄。即使是Wii上的很多游戏，你的“挥动一下手臂”对游戏来说也只是一次指令的输入而已，所以像《赤铁2》这种将玩家的手部动作精确投入到游戏中的作品才会显得出类拔萃。

小时候我们经常玩的“水中套圈圈机”只有两个按键，玩起来虽然简单却其乐无穷；“跟着旋律手舞足蹈”则需要复杂的肢体动作，这些都可以游戏化、体感化。那么到底什么才是我们想要的“体感”？“体感”是否一定意味着技术要进化至置身于游戏实境之中的水平？下面我们就将通过回顾历史上体感设备的进化，来回答究竟体感是不是技术越先进就越好，以及体感游戏到底是有什么不同的问题。

## 第一部分：
## 什么体感才是最好的？那就从体感操作的渊源谈起

### 电视游戏时代早期的体感游戏是怎样的？

体感游戏的概念非常广泛，当然不局限于Wii，PS3的六轴手柄、街机的头文字D……它们都可以算作体感游戏的一种，只不过这些年来“体感”的概念发生了转变，而现在普遍运用在手机、手柄上的陀螺仪和加速度计，历史甚至可以回溯到十九世纪和二十世纪初。它们最初诞生后都应用于导航和军事方面，随着时间的推移，产品体积越来越小，成本越来越低，才有机会出现在民用领域，走进我们的视线中。

不过真要说到最早应用到身体动作来操作的游戏，当属世嘉开发的街机游戏《Hang On》，它是一款摩托游戏，如图所示，它的原理非常简单，传感器是机械结构的，显示屏装在车把前方，玩家可以通过像真正驾驶摩托那样通过车把和左右倾斜身体来操作。不过简单归简单，投入感还是很强的。在当时非常新奇，而且直到现在也不落伍，仍然有许多街机的摩托游戏采用了这种设计，同时它也让经典的《莎木》系列制作人铃木裕在那个时代一举成名。




世界上首部体感游戏《Hang On》

然而毕竟街机不像家用机那样易于推广，家用机的最大特征是“一套体感系统需要适配多种游戏”，在真正出现这种控制器之前，体感游戏一直处于单独的游戏配套的阶段。




FC上得光枪游戏"打鸭子"

要说最早的家用机上的体感设备，当属FC上著名的“光枪”控制器和几款光枪射击游戏了。只要你玩过FC，那么你一定记得“打鸭子”，利用光枪来射击屏幕上的鸭子，如果打不中的话那只贱狗还会出来取笑你。此外还有扔飞盘等同类游戏，凭借非常异质的操作赢得许多玩家的喜爱。在这里，光枪就是单独为游戏配套的体感控制周边的代表。



FC用的光枪给我们很神奇的感觉，但其原理很简单

按照“通过模拟现实感来操作”归类的话，光枪游戏也可以归入体感游戏的分类中。不过它的原理非常简单，它需要早期CRT显示屏（传统电视机）的配合，感知阴极射线管的电子束，通过开枪的时候打出一个点来定位，也即是说光枪可以“看到”电视屏幕，这点和Wii的遥控器可以“看到”红外感应条发出的红外线原理颇有几分相似。然而现在液晶显示器开始流行，光枪无法感应液晶显示设备的信号，就无法再发挥作用了。不过在当时，这种简单的“体感”确实带给我们许多欢乐，唯一的缺点应该说，它配套的游戏还是太少。



任天堂VB的推出是从失败中赢得的宝贵经验

任天堂是很有想法的企业，1995年的时候，游戏业界大神横井军平推出了非常另类的Virtual Boy，双眼成像的3D立体画面在当时可谓是非常震撼的。或许你会问，3D立体显示也能算体感？这里要说的是，3D成像应该算是“体感”中主机对玩家的回馈部分，并不是我们说的狭义上的体感。然而由于VB的典型意义，本文还是需要提到它的。

Virtual Boy使用的3D显示技术简单但是有效，它类似眼镜一般的构造中有两块液晶屏幕，通过对应左右眼不同的画面来显示出立体效果。不过悲剧的是Virtual Boy的理念虽然先进，在当时的技术环境下却做不到十全十美，显示效果是单色四级灰阶，而且画面色调是暗红色。一般玩家玩不了多久就会头晕眼花，而且这种造型对使用环境又有严格限制，可以说成人和孩子适应起来都颇有难度，与现在任天堂的游戏理念相去甚远。




这种暗红色的灰阶画面适应起来实在有难度

Virtual Boy成为了任天堂悠久历史上的一道伤疤，它的理念太过于超前，然而技术却无法支撑。画面效果并不好，头晕无法适应和高昂的售价让消费者望而却步。加之只有极少的厂商为它推出了几款作品，最后还是以市场失败告终了。

任天堂的失败并不止VB，在更早的1989年，这家厂商还推出过一款“体感”手套PowerGlove。它可以感应手指的弯曲，以及通过超声波麦克风来确定手在电视机前空间中的位置。然而笨重的设备和不精确的感应，还有那些可有可无的游戏都让购买了手套的人大呼上当。“体感手套”和上面的VB都让任天堂吃了苦头，不过这也体现了“尝试”的伟大意义，并非“技术超前”就代表会被买账，任天堂现在已经完全学到了这一点——也是后面本文将要探讨的话题，究竟“体感”是否一定需要先进的技术来支撑。

让我们继续往下看，1998年科乐美公司推出的街机音乐游戏《DDR热舞革命》将全新的游戏方式带到了我们的面前，它将传统音乐游戏的手指控制变成了用脚来控制，强调优美身体动作的同时又不乏在准确性的严谨，可以说是早期真正意义上的“体感”游戏。

《热舞革命》的原理是将传统音乐游戏的手指动作对应到脚踏板上，虽然是个简单的变动，但却让游戏立刻呈现出全新的面貌。本作发展至今已经有了许多玩法，不仅视个人习惯有多种步法，而且在控制方式上也加入更多踏板以及手部动作的感应，这样提高游戏难度的同时还呈现出更加华丽的演出效果。

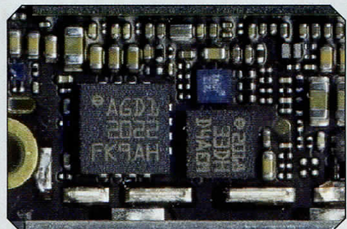
但大家可以看出，它在技术上非常简单，家用的跳舞毯也非常廉价，但是最终实现的效果却是一流的，和前文提到的《Hang On》一样，时至今日也仍然火爆不过时。这充分证明，“体感游戏”在考虑到成本和需求的前提下，采用简单的技术一样可达到良好效果。当然弊端也是显而易见，因为只对你最终的指令有反应，所以新手用了难看的动作也可以达到过关需求。想要达到好的演出效果，在动作上需要玩家自己去适应和配合，游戏本身不会判断。



街机游戏始终走在理念的前沿

## 体感技术成本降低带来理念成熟和民用化推广

动态感测技术真正走进我们的生活，应该是从21世纪后开始的。前文中提到的陀螺仪和加速度计两种感测设备已经从机械结构转向芯片设计，不仅体积大大精简，比指甲盖还小的芯片可以安置在一片小小的电路板上，成本也下降到可以实现民用大规模量产的程度



iPhone4手机中使用的陀螺仪和加速度计芯片

2001年，任天堂大名鼎鼎的GBA掌机发售，在这个平台上涌现了无数精彩而有创意的作品，其中就有一部分应用到了动作环境感应技术。




应用到了倾斜感应器的《耀西的万有引力》

2004年诞生在GBA平台上的《耀西的万有引力》是一款创意十足的作品，游戏中玩家的主要操作都通过倾斜GBA主机来完成，通过控制游戏中地面的角度，完成对耀西的控制。

《耀西的万有引力》就应用到了倾斜感应芯片，与众不同的卡带构造也让它体积大了一圈，如果不购买正版卡带的话就很难体验到游戏的核心乐趣。这种新技术首次在掌机上亮相，给玩家带来了非常独特的体验。




应用了加速度计的《旋转瓦里奥》

此外GBA上还有另一款作品《旋转瓦里奥》，它应用的是加速度计，同样是晃动主机就可以感知玩家的动作。内置的几百个迷你迅速反应游戏彰显了游戏的恶搞和创意，加上全新的玩法很容易让你欲罢不能。这正是技术进化所带来的游戏操作的变革。

## 那么究竟体感的核心是什么？

列举了这几个例子，终于要接近我们话题的核心了。从原始的机械感应进化成芯片技术，看起来原理高深许多，然而对于游戏本身来说概念都是很简单的——那就是将传统操作映射到玩家的动作上，它们只强调得到的结果，并不在意过程。例如前文中提到a《耀西的万有引力》，如果不采用倾斜感应而是方向键，游戏一样可以操作；摩托车游戏中玩家完全可以不骑在车身上，用手摇晃车体也可以达到操作的目的；《转转瓦里奥》中保持鸡蛋平衡的小游戏只需要玩家将GBA放在桌面上不去动就能轻松升级到999；还有，赛车游戏用摇杆和用方向盘；FPS游戏使用光枪或者鼠标……这些操作对于游戏本身来说并没有区别，它并不强调玩家一定要做出和现实中一致的正确动作，正如本文开头说的，对于机器来说，这种体感仅仅是数字电路的开关闭合，是一种和键盘与手柄非常类似的输入方式，就像你在玩“水中套圈圈机”一样，仅仅是两个按键而已，即使配合上重力，也仍然是非常简单的操作，区别只在于玩家自己是否选择更好的投入，更愿意去主动配合游戏，对“水中套圈圈机”那千变万化的物理效果产生快乐的认同感。然而，“强调玩家必须要做出正确动作”，在定位上具有更加复杂的取样的新技术出现了。





## 体感开始朝向新生代发展



2003年，PS2主机上发售了全新的动作捕捉设备EyeToy摄像头，它最初来自1999年索尼的Richard Marks在加州游戏开发者大会上的演示。经过数年的开发后理念和技术成型，它可以将玩家的肢体动作在游戏中实时的反映出来。虽然在游戏类型上比较简单，但是效果却和以往的体感不可同日而语。

Eyetoy的体感识别，是将拍摄到的画面中人物和背景区分开来。玩家的身体在这种识别中是以2D的形式存在的，并没有纵深和3D关节的概念。然而玩家在一个2D平面内活动也可以实现比较有趣的创意。关键是它将传统的体感区分开来，不再是简单的动作机械对应，而是让玩家的肢体成为游戏的指令，这样便可以通过复杂的动作来做出很多种花样，每次玩都会有十足新鲜感，久了也不会有对机械指令的厌倦。在Eye Toy的眼中，想要偷懒可是非常困难的。当然这种识别仍然非常单一，只能对玩家肢体的运动进行大体识别，无法再进一步精确。

Eyetoy的体感识别，是将拍摄到的画面中人物和背景区分开来。玩家的身体在这种识别中是以2D的形式存在的，并没有纵深和3D关节的概念。然而玩家在一个2D平面内活动也可以实现比较有趣的创意。关键是它将传统的体感区分开来，不再是简单的动作机械对应，而是让玩家的肢体成为游戏的指令，这样便可以通过复杂的动作来做出很多种花样，每次玩都会有十足新鲜感，久了也不会有对机械指令的厌倦。在Eye Toy的眼中，想要偷懒可是非常困难的。当然这种识别仍然非常单一，只能对玩家肢体的运动进行大体识别，无法再进一步精确。

所以真正值得大书特书的东西，还是任天堂的Wii。这台2006年上市的主机从一开始就亮出了体感牌，宣扬自己与众不同的地位。毕竟它将陀螺仪和加速度计芯片内置到了手柄中，比起这个来之前的体感都是小打小闹。



EyeToy表达了关于“体感”的新理念

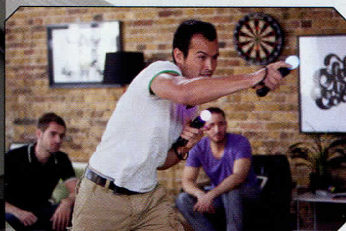


承载了任天堂“革命”重任的Wii

2006年年底推出的Wii主机，此前代号一直叫作“革命”。借此就能看出任天堂想要靠它来扭转自己在家用机方面萎靡的态势。结果我们都看到了，Wii的成功让人瞠目结舌，谁都没有想到依靠并不是十分完善的体感操作竟然能引起这么大的反响，游戏终于摆脱了人类手指的束缚，从开关式控制开始走向更复杂的判定。

Wii和以往的体感最大的不同，就是它不再是开关触发式的判断，它将玩家的动作真正带到了游戏中。尤其是在Motion Plus发售之后这点更是得以强化，玩家不再是根据游戏的要求来按几个按键、或者简单做出一个动作就能进行控制，而是需要根据游戏中的情况实时调整自己的姿势，或大力挥动，或轻轻调整。

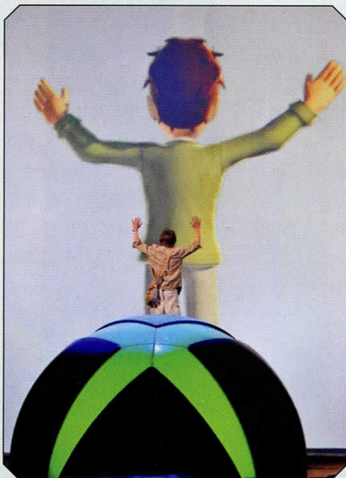
而又和EyeToy不同的是，这个动作判定是3D空间中的，而且将遥控器自身作为红外线定位点，比起摄像头对全身进行分辨来说又会非常精确。不过Wii主机的缺点也是非常明显的，它的红外线定位不指向电视机就不发挥作用，所以这种动作识别只能说是完成了一部分。另外只能感应一只手——如果要感应身体动作的话，即使加上Wii平衡板都不够。所以在《EA运动活力》这样的游戏里，玩家就需要把自己的四肢都绑上传感器了。



PS3的Move控制器欲与Wii分一杯羹

比起Wii来，今年9月刚刚上市的PS3的Move控制器就要先进多了。它没有采用Wii主机用的红外线，而是用了一个光球，通过摄像头对光球的识别来判断玩家距离电视机的远近。而且光球不受角度控制，不管怎么拿，摄像头都能看到光球（除非你把手藏到背后），所以在Move的世界里，玩家（其实只是玩家的手）是真正处在3D空间里的，算是解决了一个Wii手柄的弊病。而且根据公开的情况来看，Move游戏有一部分需要两只手都握有光球来控制，这虽然增加了玩家的支出，但是最终实现的却是更加高级的空间定位，可以对玩家的上半身情况进行把握了。如此一来，PS3便可以进行更加精确的、需要两只手配合完成的高级体感操作。

不过PS3和Wii从理念上说还能算的上是同门，然而正如本文开头所说的，玩家们将能够见到一种革命性意义的技术诞生。微软的Kinect再次打破了体感需要辅助定位的规则，从Natal到Kinect，玩家们将可以有机会把自己整个身体放到游戏中去大显身手了。



让你在游戏外直接控制你的“阿凡达（化身）”

Kinect是一个类似于摄像头的设备。然而它不是EyeToy，它可以识别到玩家全身和空间的3D数据，并且在游戏中对应起来，玩家就是角色。摆脱了辅助定位设备，Kinect在全身的识别上更加具有优势，可见，各种运动类游戏搭配Kinect显然再适合不过了。

不过Kinect依然有缺陷，它无法精确捕捉到玩家手指的动作，也就是说至少Wii控制器拿在手上会有按键，Kinect则完全不能知道你的手指头在做什么。同时，延迟的存在让操作射击、传统动作游戏也成为了瓶颈，所以我们完全有理由预测Kinect上的射击和动作游戏会大幅降低门槛和精确度，成为“低端”作品。

回顾完体感的历史，下面我们就来回答本文一开头的问题：技术先进就一定在体感上占有优势吗？

游戏有许许多多的种类，体感也是。大家一定记得水中套圈圈机，这种两个按键加上重力来套起圈圈的游戏非常有趣。然而去迪厅跳舞也是一种娱乐，那么“水中套圈圈机”和“跳舞”是否都适合用同一套体感设备来达到游戏目的呢？答案是否定的。





小体感有大学问

就像追求极致手感的FPS玩家会选择自己的键盘鼠标一样，游戏设备对玩家的回馈是个非常重要的要素。动作游戏或者射击游戏玩家对手柄的挑剔，绝不是光枪这种东西能替代的；而拿着光枪来瞄准、摸着有力回馈的方向盘开车，又绝对比两只手空挥更有投入感。可以说，有一个好的外设，会让你驾驭游戏更加得心应手。而像跳舞机、跳舞毯这种传统开关式的体感器械，又无法做到对人体动作的感应，它不知道你用的是手拍还是脚踩，只知道你按对了没有。同理Wii上的健身游戏也是一样，即使感应你的一只手、两只手，它还是不知道你身体真正处于怎样的情况，所以才会有“躺在床上也能玩《Wii体育》”这样的事情。显然，Kinect对这些游戏作品有着更佳的表现，可以想象Kinect上的舞蹈游戏《Dance Center》对你身体动作的精确要求将会和Wii上的《Just Dance》只能感应一只手就截然不同，追求更专业动作必然选择Kinect，而年纪大了的老爸老妈跳不动了，就去玩玩Wii吧。

所以，从“水中套圈圈机”到“开车”、“跳舞”，这些游戏类型决定我们需要不同的外设，这里面并没有孰优孰劣，只能说新的技术可以给我们带来新的玩法而已。假如有这样的一套设备可以精确捕捉你全身上下一丝一毫，即使玩《DJMAX》这样的游戏，双手手指以超高速度点动也能被它精确而且无延迟的识别，相信你也还是需要一个好的键盘来提供给你良好的手感。

由于Kinect还没有发售，所以能做到什么程度现在还不好下结论。然而采用同门理念却大不同效果的PS Move和Wii相比究竟如何？接下来就请看——

# 第二部分：
# PS Move与Wii两大体感技术的巅峰对决！



## 站在什么立场上看Wii和MOVE

自从move在去年TGS上公开以来，玩家针对其的质疑从未间断。Wii HD的说法更是直接道出了人们对MOVE创新性不足的第一观感。玩家们基于直觉的观感确实能够反映出2者在本质上存在的接近。但同样的理由，直觉对这个接近所做出的判断却未必那么有说服力。

大致的看，家用游戏机的标准控制器形态设计的演进是从早期双手置于面板上进行操作的摇杆键盘阶段，到之后红白机揭开序幕的双手掌握式手柄的阶段，再接着就是缓缓走入了单手抓握，控制器分离为左右手两部分，可根据需求组合搭配的体感新标准阶段。我并不认为这种三段式描述的是后者取代前者的过程。作为游戏进行的控制方式，新来者都是对这个娱乐产品家族有力的丰富强化。作为各自体验大相径庭的操作方式，在可预料的相当长时间内，我相信他们都会继续共存下去。

也许是因为在游戏控制器的历史中，手柄的阶段太过漫长，影响太深远。指示了新方向的Wii控制器设计才会显得那么另类，以至于仿佛所有的后来者都成了REMOTE的翻版。但如果将其作为今后很可能又会成为一种经典的标准来看待的话，对于后来者同样走上外形上分体抓握，按键和空间移动操作并重的路子，我们是不是可以用更平和的态度去多多寻找他们的差别呢？开创体感风潮的任天堂又为自己增添了厚重的一笔，但是这不能掩盖住之后走上这条道路的追随者们的价值。试想对于同样作为手柄的Wii经典手柄，PS系手柄和360手柄三者，还有人去讨论他们那本质一致的设计吗？谈论到三者的时候，大家都会一再重复“360手柄更适合FPS”，“ps手柄不适合格斗游戏”之类的观点。我想，谈论控制器，从原理和具体的游戏出发，去描述Wii，MOVE各种设计异同造成的体验细微差别，是比重复谁走上了谁的道路更有趣的事情。

## 外形和按键布局

单纯从外观和按键布局上讲，WII REMOTE和MOVE主控制器都采用接近棍棒的外形，默认都是竖握在单手中，基本操作的重心都转移到了正面拇指的按键与后面食指控制的扳机上。这是和手柄外观基本设计最明显的差别。2者外观设计上的共通点也基本就是这样了。剩下的主要都是区别。REMOTE因为多了横着拿的使用方式，外形更接近方形，十字键偏上，竖握状态能用，但十字键控制方向的功能和A键在游戏使用上是有冲突的。在下方布置了2个按键，竖握状态时基本上是不能使用的。加号，减号和HOME键浅而小，难按用得也不频繁。MOVE主手柄就没有竖握之外的方法，MOVE键边上的四个按键作为主键的附属，临时使用还算方便，扳机是大行程的类比扳机，开始和选择键平时很难用上。总的看来，MOVE的实际可控制按键数量稍多于REMOTE，再加之十字键和类比摇杆更好同时控制的导航手柄。我认为MOVE在使用形态上更像是将本世代手柄的功能独立成左右2部分，主控制器和导航控制器的组合对传统类型游戏的兼容性会比双节棍组合更好。

## 尝试定义体感

但是仅仅从形态上区分2者意义并不大。我们需要更切入本质的标准。如果是从设备感应信号的原理上出发，早期的摇杆，手柄的十字键和按键都是开关式的，设备感应的信息只是电路是通或断。也就是说，即便是《劲舞革命》和《太鼓达人》这种玩起来很“体感”的游戏，从设备上来讲，他们依然是属于这第一阶段的开关式控制器。第二个阶段的划分标准就是类比摇杆，类比扳机这类输入模拟信息的设备。和开关控制器输入的数字信号不一样，时间和幅值连续的模拟信号意味着类比摇杆推向的幅度，方向，扳机按下的程度都会有意义。面对设计越来越复杂的3D世界，为了实现更精确更多样的控制，模拟设备提供的体验是不会轻易被取代。

用“体感”这个从使用者主观感受出发定义的概念来定义第三个阶段并不精确，有哪种控制方式不需要身体动作呢？应该说现在的“体感”控制器感应信息的类型和机制相对之前的开关模拟设备复杂了很多，不仅仅是感应控制器在3D空间的中位置，还有加速度，角速度等多种运动信息，并且实现的机制并不单一，往往是多个系统协同工作的结果。

就实现的技术而言，MOVE和Wii都是采用了光学感应和惯性运动测量两种机制混合的方式实现体感。MOVE通过内置的三轴加速度计，三轴陀螺仪和地磁感应器(或者说电子罗盘，电子指南针)感应控制器自身的加速度，角速度变化和控制器自身的姿态，再通过PS EYE捕捉光球在摄像空间内的位置这几种方式综合实现的体感。Wii最早只有内置的三轴加速度计，之后通过MITION PLUS加上了三轴陀螺仪，然后再加上REMOTE前端的红外感应器接收感应条两端红外LED发出的红外线，通过分析红外成像判断控制器的空间位置这几种方式综合来实现的体感。MOVE采用的摄像头方案还能够运用反向动力学推断用户上半身的动作，并对应AR（增强现实）类型的游戏，这都是Wii的红外线方案不具备的特性。

身体动作的感应，无论是挥动，晃动，突刺，招手等等，都是分解为空间位置，加速度，角速度等信息，由这2大系统分别感应到之后处理得来。具体到不同的动作，Wii和MOVE不同方案感应的效果也有不小的差别。下面我们具体来看看。




形状和设计思想接近不代表差异就不大



MOVE的“内涵”要丰富不少



## 指向操作



我们都知道这个操作就是用REMOTE或者MOVE控制光标在屏幕这个平面上进行移动的操作。大量的“游戏体感”实际上并不涉及控制器在空间纵深的位置变化，旋转角度和加速度方面的控制，而单单依赖指向操作控制光标进行。比如轨道光枪类型，《植物对僵尸》这样的塔防类。用“指向”这个词可能会有一点点误导的意味在里面。不论是Wii，还是MOVE，我们的指向操作其实都不是真正的指向。不是像手握手电筒，用射出的光柱指点出具体位置这种物理延伸的真正指向。也就是说，光标在屏幕上的位置，我们不能想象成是控制器中轴延长线在屏幕上的实际落点。只要在游戏时把电视的画面调成画中画左右分屏就可以理解这一点。

原理上，Wii和MOVE对光标在屏幕上的移动都是主要运用光学感应系统来实现的。所以感应条和PS EYE的摆放位置都要求放在屏幕正中线上正朝玩家，其上下位置，镜头的俯仰都对指向操作的实际运用感受影响巨大。这一点显而易见，然而作为这样一种通过运算来模拟还原的操作，软件的设计优化同样是影响巨大的，但是却容易在各种评测中被忽略。必须强调，Wii和MOVE在不同软件中，指向操作的表现是前后不一致的，受到位置摆放，校正，程序设计优化等多种因素的影响。评价2者之前首先要对此有清晰的认识。

罗嗦了半天，直接说比较的结论吧。就指向操作而言，一般认识上要精确的MOVE，在多种程序应用之下，其表现给我的整体感受是不如Wii的。




在激烈的枪战中，MOVE表现并不让人看好

MOVE官方标称的系统基本延迟是22MS，约50分之1秒，这个值比一般认识上的视觉识别门槛60分之1秒稍差。在要求操作精确，对抗激烈，玩家精神高度集中射击游戏中，光标最少22MS的延迟必然能够被有经验的玩家明显感受到。不考虑极限状况，在我们玩到的，备受众人期待的《生化危机5：黄金版》中，MOVE在一般场景中的表现就意外地让人比较失望，高于一般水平的延迟在较为激烈的游戏节奏下给人的感觉更加明显，光标就像是用一根软绳在拖动，射击游戏需要的即时反应瞄准难以顺利完成，不得不用更多的时间，放慢自己的节奏去等待光标就位。问题更严重的是，《生化危机5：黄金版》在MOVE模式下，视角控制设计存在很明显的问题，它并不是光标移动到屏幕边沿就开始转向的标准FPS控制方式。我们还需要用左手的导航控制器负责转向，而此时光标在屏幕上的绝对位置是不变的。我相信没多少人可以在这样控制的转向中同时进行精确的瞄准。此外，MOVE控制器还要频繁的进行挣脱和甩刀子的动作，也对之后的马上定位瞄准造成了干扰。如之前提到的，一个游戏中的表现不能完全反应MOVE的能力。我认为《生化危机5：黄金版》的例子更多说明了对于现有的游戏简单的提供MOVE支持而不下功夫设计调整，结果只会让FANS们倍加失望。联想到前不久《海豹突击队4》视频中MOVE移动和光标移动之间那夸张的延迟，对于在复杂而激烈的大型FPS类型中MOVE指向的表现让我不太看好。游戏没有最终完成之前，我不能进行断言。但难以乐观。

那么MOVE在指向方面是不是那么不堪呢？就目前表现最优秀的《捉猴啦4》试玩版而言，我们可以找回一点信心。MOVE的一大特点就是随着软件的不同，有着形态众多的校正方式。有的是简单指向摄像头就能完成，NBGI的《光枪三连击》需要模拟指向画面左上，正中，右下三个位置确认校正，《捉猴啦4》则是模拟指向正中，然后指向摄像头完成校正。存在不同的校正方式也意味着不同游戏对硬件的使用有着不同的要求，也存在着巨大的优化空间。在《捉猴啦4》中，光标的移动综合表现就比《生化危机5：黄金版》强很多，包括延迟和准确度。稍稍强过轨道射击类的《光枪三连击》，和Wii上表现优秀的《赤铁2》接近。《捉猴啦4》游戏节奏并不特别快，加之里面运用指向操作的弹弓不能连发，这种设计也使得先精确瞄准再射击成为主要采用的方式。综合下来，整体的游戏体验是非常流畅的。玩家在其中不会察觉指向延迟的存在。可以说SCE自己的开发小组通过《捉猴啦4》给了我们一个MOVE游戏设计上的榜样。

相对MOVE的摄像头影像分析，Wii的2点红外成像定位检测原理上更加简单，简单的原理在机械中一般也意味着稳定。Wii的指向操作在众多FPS游戏中的表现都很稳定，同时也拥有了更为明显的响应时间优势。从没接触过体感的玩家第一次拿起Wii REMOTE和MOVE控制光标的时候，直观感受会觉得Wii更加自然，光标的移动更像手电筒一样的真正指向。响应时间上的差别在这里是决定性的要素。不过观察整个移动过程，MOVE的移动往往伴随着一定程度的级差感，MOVE则是更加平滑的感觉。有趣的是，如果我们在配置足够的电脑上使用Wii模拟器提升游戏分辨率后进行游戏，光标移动的级差感主观感受会有部分的缓解。有兴趣的玩家可以自行尝试一下。



## 复合的运动感应



所谓完整意义上的体感，也就是动态捕捉，实质就是测量、跟踪、记录物体在三维空间中的运动。在这个意义上，主要依靠光学系统完成的指向操作表现只是Wii和Move全部体感能力中一小部分的展现。就整体而言，MOVE捕捉控制器在三维空间的位置，追踪控制器自身运动的轨迹，速度，加速度，角速度变化，还有感应控制器姿态方面的能力相对于Wii提升是非常明显的。差异主要来自于2者光学系统原理的不同和陀螺仪，加速度计组成的惯性运动测量系统能力两方面。

Wii运用控制器前端的感应器接受感应条两端LED的红外光成像来判断指向的准确性和延迟表现都很不错，不过这个系统在判断控制器纵深运动的能力就没那么优秀了。Wii是通过2点成像的距离改变判断纵深的变化，这种判断方式是有效的，不过相对于平面运动，纵深需要更大的移动距离才能提供准确的判断，而不巧的是，我们游戏的时候，一般纵深运动的距离变化并不会比其他2个轴向运动大多少，甚至基本上是小于他们的。在正常向推拉Wii Remote的时候，我们就能感觉到屏幕上图标大小变化速度就不是那么平滑，会有明显的级差感。而且在指向操作时我们的身体一般不会进行剧烈的运动，Remote作为感应端能够比较稳定的进行工作，在快速运动的过程中，这种感应端移动设计的缺点就会极大的受到人体移动不精确的影响。试试平握Remote向前突刺，我们能发现将光标稳定固定的位置会非常困难。而MOVE的方案是固定摄像头感应端，人体的干扰被排除，感应光球大小变化判断纵深的方案工作起来持续更加稳定。这个方案代价则是需要更多的处理能力，还有相对更大的延迟。

在惯性运动测量的这个系统中，除了MOVE在时隔接近4年后，选用元件功能的自然提升之外，我们很容易发现，MOVE多了一个三轴地磁感应器。陀螺仪和加速度计的特性相差很大，陀螺仪非常敏感，加速度计则相对没那么敏感，2者独立工作会产生不同类型的误差积累和漂移，需要定期进行校正。地磁感应器能检测反应控制器相对磁北的三轴夹角数值，能够充当起另外2者校正参照的角色，增强整个体系的可靠性。此外指南针的这个功能也会带来更多的游戏可能性。

话说到这里就必须提到MOVE首发阵营中的《运动冠军》。这款游戏的意义和《Wii Sport》之于Wii一样，他们都肩负着第一方示范新平台游戏设计思路，展示硬件可能性的重任。《运动冠军》虽然包含的项目只有6种，但是已经全面的展示了MOVE在体感能力上的优势。

射箭主要也是指向性的操作，令人影响深刻的应该说是双手柄时游戏动作的流畅感，拉箭和移弓带来的投入度非常不错。

飞盘和滚球性质上比较接近，都是感应手甩动时的角度和加速度，只要上手试着挥动几次，从屏幕上对应虚拟物件的运动和力度条上能有效地帮助预测飞行轨迹。脱手时间的影响非常巨大，很接近生活中的体验。飞盘不同倾斜角度搭配不同力度划出的轨迹，滚球在不同材质地面上滚动的感觉很微妙，值得一再尝试。

最大的惊喜莫过于乒乓球项目。现有的评测都极力刻画乒乓球的精确度，这点上MOVE的确带来了前所未有的体验。不过我要强调，“精确”在这里的意味是几乎所有的动作都能得到相应的，可预测控制的反馈，而决非所谓的动作“1：1还原”。MOVE的乒乓球不是一个真实还原的游戏，也正是因为“不真实”而有意思。即便是高手，要打出各种变化的球路同样需要学习，学习游戏设置的响应规则，然不是严格的技术动作。总的来说，会比真实的乒乓球门槛低很多，更容易获得爽快感。



这是《运动冠军》中最大的惊喜

具体游戏的过程中我们能够察觉到改变手腕角度将球打向特定方向相比《休闲胜地》容易了不少，长短快慢控制起来更加细腻，选择接球点更加灵活机动，球拍在虚拟空间中前后上下左右的位置时刻都能保持响应。原本球的滞空时间就相对现实明显加长，在落点和掉落时间的充分提示下，即便是一个乒乓球新手，短时间适应之后也能打得像模像样。游戏还对上步扣杀进行了特别的处理，玩家在容许范围之内快速的上步扣球会比原地不动的挥手扣杀强出几条街，这也明显展现了MOVE对纵深运动的响应能力，即便是前后快速的运动也不会失掉控制器的准头。要想玩好这个游戏，站桩式的体感是绝对不行的。可以说，感应的能力的确让体感更加彻底了。至于延迟，个人主观感受是几乎体验不到。应该说各种设计非常巧妙地消除了系统延迟对体验的负面影响。

剑术项目则是另外一个惊喜，精确显示的攻击轨迹和角色动作将其和那些只有少数几种攻击套路的半体感游戏区分开来。对于移动武器和挥动武器的辨识更加随心。不会出现《赤铁2》中时常轻轻移动被误识别为轻攻击，快速挥刀后明明控制器已经回到先前位置，而画面上的双手却没正确反应的情形。并且攻击动作被防御后，连续快速移动的滑倒等的细腻的动作反应可以更好地对何时能进行下一次的操作进行提示。不像《休闲胜地》，对于攻击结果很大程度上无法预料而不敢出手的情形有了很大改观。就目前的使用感受，角色间的差别还不是很多算是一个缺点。不过双人对战的乐趣并不欠缺。Wii上单独发售的体感对战类游戏不少，绝多数都堪称雷作，而剑术在针对体感设计的乐趣和完成度上给这类游戏树立了一个很好的榜样。我相信SCE对于MOVE的开发并不只是简单地提升性能参数，在游戏设计上如何活用更加高级的体感能力是有着明确意识的。

在《运动冠军》中，部分游戏提供了单人使用双主手柄的选项。个人印象中Wii上还没有出现单人控制双REMOTE的游戏。就《运动冠军》中的剑术项目的表现，双主手柄的在这个剑盾搭配的游戏中带来的体验远远比单主手柄流畅。 个人非常看好以后出现的双手体感游戏，毕竟一个主手柄的可能性可比Wii的鸡腿大多了。

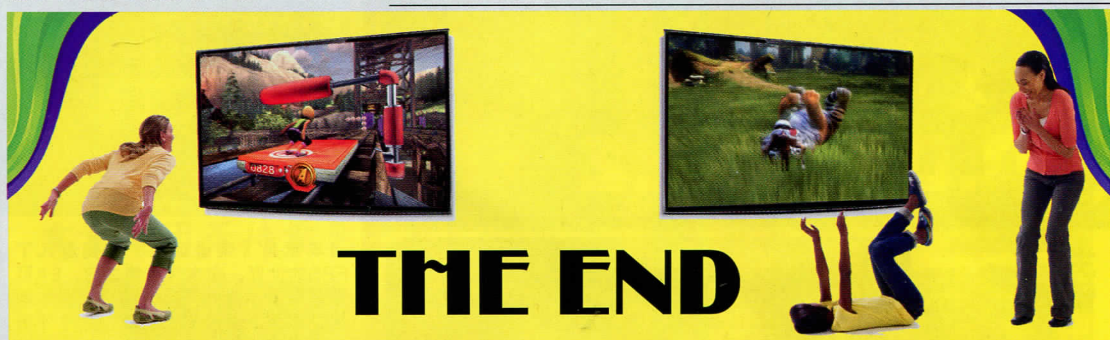
## 在最后才能提到的KINECT

虽然没有疑问，KINECT是体感设备。但是相对于Wii，MOVE对过往多种类型操控方式兼容的体感，KINECT的声音控制加上深度和色彩双摄像头感应的方案彻底抛弃了过去。我认为与其说这是先进，不如说是激进。也许它也能够大卖，闯出一片自己的天地，但是做不到像微软宣称的那样，成为游戏控制器的新标准。就是因为对过去的彻底抛弃，让它的根基多少有些不牢固。甚至说，成为360的第二标准控制器都困难，充其量是一种足够有趣的扩展选项。更何况目前还有明显的延迟和无法感应细微动作的问题。对于KINECT，我继续观望。

## 所以，体感不会一枝独秀

从回顾历史到眼下主流设备的比较，最终并没有直接给出它们孰优孰劣的答案。因为从水中套圈圈机这种非常具有任天堂风格的游戏，到运动舞蹈这种次世代高清机的作品，它们都需要对“体感”进行不同的诠释。对于某些平台来说体感是主打，而对于另一些平台来说又只是扩展周边，而且体感和体感之间又有着不同的操作性和游戏风格。这是一个多元化的时代，一切存在都有其合理的理由。当下不太可能出现一种所有技能通吃的神器，所以玩家自己喜欢什么游戏，才是最后下决定的重点。

所以，不知道你是否能理解上面的长篇大论呢？虽不求观点都能够得到认同，如你觉得有所收获，那就是值得的了。



# 非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

10.07-10.22

主任 肥皂



欧罗巴那边五大联赛激战正酣，我最关心的三支球队——曼联、利物浦和巴萨家家都有本难念的经。曼联在联赛中接连被逼平，现在连鲁小胖都吵吵着要走人了；利物浦更是惨不忍睹，深陷难缠的官司不说，目前还身处降级区；巴萨更是伤兵不断，对手现在已经抢得先机。经过总结，我得出了一个道理：若想要让自己喜爱的球队取得最理想的成绩，那么就只有安心玩大师联赛了。是的，足球游戏大回归，这下不仅是《实况》，连《FIFA11》也值得一玩，我的时间杀手到啦……

科员 小沛

《战神 斯巴达之魂》马上就要发售了，还有《黄金太阳》的新作和《特洛伊无双》，这三个游戏将会是我接下来一个月的主攻对象。《特洛伊无双》其实并不是特别期待，但起码想看看首个西方色彩的无双是否可以摆脱当前的困境。《战神 斯巴达之魂》我早在一个多月前就试玩过了，感觉挺不错，非常期待。而阔别9年的《黄金太阳》那当然就更加兴奋了，尽管这个游戏未必算得上一流大作，但为了怀念当初的学生时代，还是有必要支持一下的。

清洁工 蔬菜汁

大家好，又到了小编们给自己拉票的时间了，每到这个时间，其他小编们就都抹不开面儿、假作深沉地说三道四就是不提自己在栏目上花费了多少鼻涕、眼泪和眼屎……好吧，请有心的读者注意发售表的部分，这期的发售表很燃，虽然最后在美编的督促下删了很多字数，但还是热血地不得了，发售表活了（当则郎当、当当，一场大戏开始了）。本期的攻略也比较燃不是广告的说。到了快结束的时候也只好为本栏目拉下票：无论如何请继续看下去！

被研究 赤银

非人类研究所哟！赤银我回来了！啊咧？怎么感觉这样变成我是非人类了？嘛反正赤银也不算正常的人类。唔……这期还是被研究，感觉我怎么越来越没地位了捏？算了，无所谓。说起最近在玩的游戏嘛，就是怪物猎人P3的试玩版了吧。所有武器的任务通了数遍还是不过瘾，感觉所有武器都很有前途和发展余地的，而目前还没出现的弓、笛和铳枪也是期待满点啊。此外各种新怪物，新系统也都尚未揭开神秘的面纱，相信这作一定不会令我们失望的！亲爱的12月1日快点来吧~



31分

## 荣誉勋章



X360 PS3

EA
2010年10月13日发售 1人
第一人称射击 17岁以上

《荣誉勋章》新作此次的背景设定脱离了第二次世界大战，而是来到了饱经战火蹂躏的阿富汗。新作注重游戏内容同真实事件的完美融合，力图给玩家带来最佳的单人战役内容，并创造出最真实的现代战争体验。

推荐人群
- 军事题材游戏爱好者；
- MOH系列一贯支持者；
- 大胡子控；
- 轻度第一人称射击玩家

当年就是《荣誉勋章》带我走入了FPS的世界，在本作发售之前，EA可算是吊足了我的胃口，满心憧憬的我玩过本作后虽谈不上失望，但总觉得心理空落落的。其实本作的素质并不低，但可惜玩家们对于一款游戏的评判标准已经不如当年那么简单了。不过让我欣喜的是，从本作中最起码可以看出EA终于开始用心制作《荣誉勋章》了。态度决定一切！

《荣誉勋章》系列在最近的几年一直被《使命召唤》骑在头上，这次的新作原本以为可以打个翻身仗，却不料还是没有让自己扬眉吐气。其实本作的整体质量不低，有些要求比较高的玩家会认为枪械方面不够逼真，例如后座力等等。我觉得这些方面还都可以接受，顶多就是夜间的黑暗场景表现不好，起码战斗过程还是非常激烈的，难度对于新手来说有点高。

热乎乎儿给力作来喽，（指着眼前的好多游戏）可这一堆游戏也就像《荣誉勋章》这样的还能让人打起精神来。某编三天没怎么睡觉就是这游戏闹得，当然这也成了某荣誉fan借故打人的借口，“我让你不玩儿《荣誉勋章》！我让你不玩儿《荣誉勋章》！”……好吧，说说缺点，有时候儿队友没有眼力界儿，让你上不去下不来，这种BUG也真够讨厌的。

好几年没碰FPS了，借此机会拿来玩了一玩帮宇多田拿了几个奖杯，感觉还不错。虽然据宇多田和肥皂说游戏BUG多没剧情，可赤银玩了一周困难从没被BUG卡过，果然还是RP问题吗？而剧情虽然没什么主线，但对塔利班战争中的一角，几位主角的众生相刻画的还是可以的吧？尽管个人英雄主义的色彩稍微浓了一些，就为了几个人牺牲太大了，缺乏冷酷战争的现实感呢。



36分

## 毛线卡比



Wii

Nintendo
2010年10月14日发售 1-2人
动作 全年龄

《毛线卡比》是继2000年在N64登场的《星之卡比 64》之后，阔别10年后再次在家用机上登场的系列最新作。本作采用以拼布艺术的独特风格来表现画面，卡比这次也拥有了毛线编织能力，这是在游戏中力克强敌的关键。

推荐人群
- 女性玩家；
- 想讨女友欢心的男性玩家；
- 粉色控；
- 对卡比有爱的人们

相当女性化的游戏，我平时对此类游戏接触不多，但是冲着“卡比”的名头，本作还是一定要玩的。极具个性的艳丽画面风格、独具匠心的关卡设计和丰富的收集要素都是这款游戏的特色所在。这游戏都已经不能只用简单的一个“萌”字来形容了，居然连BOSS都做得如此可爱，这可怎么能让我下得去手啊。另外，想讨老婆开心的男性玩家们千万不要错过本作（笑）。

Wii的画面很差吗？之前的《马银》等作品已经让我觉得惊艳了，而本作的风格更是让人眼前一亮。这款游戏非常耐玩，每关都有过关评价，有很多收集要素，隐藏的东西也很多。操作感一如既往，攻击方式的改变非常可爱，连BOSS也非常可爱，关卡的设计更是充满了奇思妙想。其实我也不知道为什么扣掉一分，但给10分的话，似乎又欠缺了点什么。

美，哦不是，是萌……嗯，反正就是这个意思，玩儿了以后从心里往外透着那么一股子喜欢，亲善大使任天堂这几十年不是白混的，每次都一针见血，让人掏了钱还不后悔，就得这么干！卡比变身毛毛熊以后，咩咩咩的，真想钻进去捏一下儿，画面也不是盖的，作为系列作来说真是不错了，拿把秤出来称一下也没几个这样儿足金足两的，嗯，真不容易！

说实在的赤银其实并不太喜欢这种可爱系的游戏。这里要说明一点，“可爱”和“萌”应该归属于两个完全不同的概念来的嗯。像是卡比啊噗哟噗哟啊我们的块魂啊这类的被赤银归为“可爱”，而初音这类叫“萌”。扯远了，我是想说虽然不大感冒，但是这个游戏的创意和画面精美程度实在令人叹服，任天堂果然不是盖的！虽然马叔我依然讨厌，但这个游戏给九分真的不为过。

# 研究中心病历：

26分

## 阿尔卡纳之主



PSP

Square Enix
2010年10月14日发售 1–4人
动作角色扮演 15岁以上

游戏以奇幻世界为舞台，玩家将扮演以猎杀怪物为业的战士，以海滨小村卡琉波尔特为据点来承接各种任务，并与其它杀戮者携手合作，深入各式关卡共同讨伐强大的怪物。同时游戏支持四人联机合作。

推荐人群
史艾铁粉；
喜欢天野喜孝作品的玩家；
喜欢用掌机与朋友同乐的人；
PSP闲置者

我本来认为这是一款山寨《怪物猎人》，但资深猎人赤银童鞋却告诉我说这连山寨的资格都没有，看本来作有“画虎不成反类犬”的嫌疑。在我这个外行来看，本作还是具备有自身特色的，譬如，游戏中的人设和打斗场面都很华丽。可本作再一次验证了史艾制作动作游戏时的短板，说白了，就是根本没有打击感，再加上没什么剧情可言，只可浅尝辄止。

之前对这款作品还是很期待的，但实际玩过之后，发现尽管这款作品是在模仿《怪物猎人》，但除了画面还不错之外，其余都没能够达到对方的水平。这里面的怪物基本都来源于SE自家的游戏，武器种类不多，打击感也欠佳，故事就更不用说了，几乎没有剧情可言。而就游戏整体来说，这款作品基本还是个RPG，人设和服装比较华丽，但缺乏独有的个性。

本作是作为PSP联机游戏推出、4社联手出击的第一弹，曾在某日本游戏杂志上宣传造势，不过结果就像是大蒜一样，包装的再完美也是大蒜，一想到吃到嘴里内股味儿就皱眉的大蒜，虽说也有杀菌的效果但大蒜就是大蒜这是不争的事实。本来还想着这阿尔卡纳大蒜能有真正的大蒜那样杀菌疗效的好地方。不过这颗从里到外都坏掉了，只剩下吃到嘴里会犯咻。

拿到这个游戏我只能说真的很失望，原本认为以SE的实力它或许能够和猎人平分个江山，可现实却是那么的脆弱。遇敌系统真的很渣，连续感完全被打乱，地图对于战斗的影响更是微乎其微。素材搜集也只是捡道具一样，完全没有猎人剥取、噬神者吞噬那样的快感。唯一的卖点也就是天野喜孝等御用画师的设定，但在游戏糟糕的画面效果面前我也只能笑而不语了。

26分

## 王国之心 重新编码



NDS

Square Enix
2010年10月7日发售 1人
角色扮演 全年龄

《王国之心 重新编码》是09年6月史艾在日本手机平台所推出的《编码》的重制版，游戏以《王国之心2》完结后所发现的神秘讯息为主题，主角索拉接受米奇委托，深入数据化世界展开狩除BUG的冒险。

推荐人群
喜欢迪斯尼经典形象的玩家；
原作爱好者；
创意无限用钥匙当武器的人；
宇多田光真fans

我严重怀疑制作方对于本作的制作态度，虽说只是一款手机版的重制，但制作团队绝对难逃偷工减料的嫌疑。主题曲还是八年前初代作品宇多田光的那首，一方面可以说这是为了方便老玩家找回最初的感动，但另一方面我们也可以说这明显是制作方为了节省成本图方便。另外，游戏中出现对话场景时甚至连个像样的即时演算都没有，这是厂商该有的制作态度吗？

因为之前的手机版很多人都没有玩过，所以这次基本可以当做是全新的作品来看待。大概也正是由于本作原本是手机版，所以在游戏的整体素质方面与同系列的其他作品相比还是有一定差距的。这款游戏的系统有很多创新的地方，但同时也让人觉得有些繁琐。画面质量还可以，只不过在视角转换时不太舒服。其擦肩通信功能很有意思，为游戏性加了不少分。

大马赛克3D晕眩效果+全年龄=王国无双，没错儿，这次有幸玩儿到王国无双这款游戏是小编的命好，史艾继承了光荣的传统，虽然有些粗线条，但是只要你认真的玩儿还是能感受到无双带来的快感。复杂的键位设定对手指关节受伤的童鞋具有很好的恢复作用，而且全年龄没有任何内涵儿的要素，从之心重编到无双是一次质的飞跃，无双什么的最好了。

王国之心记得在PS2时代是个非常耐玩的游戏，有迪斯尼和史艾经典角色助阵华丽的攻击魔法效果以及各种小游戏设定实在令人着迷。可是到了后来手机和掌机平台的各个作品实在令人无法恭维，首先机能问题造成的画质缩水动作简化，加上媒介容量对游戏内涵的限制，难免造成质量的降低。而说到根据手机游戏复刻的本作，我依然选择笑而不语好了。

35分

## 征服



X360 PS3

SEGA
2010年10月21日发售 1人
动作射击 17岁以上

《征服》由是由三上真司担当制作人的最新高速射击动作游戏，游戏以资源匮乏的近未来世界为背景，剧情主要讲述了装备最先进战斗服的特工战士为夺回被恐怖分子占据的太空殖民地而展开的战斗。

推荐人群
追求爽快战斗感的玩家；
三上真司的支持者们；
在射击游戏中追求动作快感的玩家；
在动作游戏中追求射击快感的玩家

三上真司一直是我很欣赏的一位游戏制作人，有头脑、有性格、有才华以及敢于对权力说不的勇气都是这位大叔最有爱的地方。《征服》本来就是我老早预定的必玩游戏之一，上手之后我已然被征服了。超高速的战斗画面魄力感十足，再加上不同武器种类的组合与配搭都让我这个硬派饭觉得十分给力。而加入的近战要素，更使其超脱于一般单纯的动作游戏和射击游戏。

三上的制作功力绝对不容小视，自从离开《生化危机》之后，本作算是他独挑大梁的第一部作品，而就是这样的一款作品，让我们再次领略了三上真司对于游戏的独到见解。本作采用第三人称射击的方式，但又加入了很多近距离的体术攻击，配合上装甲的各种能力，战斗过称非常激烈，很有观赏性。本作画面华丽，手感上佳，正如它的名字，你会被它征服的。

漂亮，太漂亮了，拿真fan宇多田话说“这个月就指着这游戏活了”，当然这么说确实是有点过，《荣誉勋章》fan们也别不乐意，其实这二者都挺优秀的，不是一个领域的就不用急赤白脸地争个你死我活了，说到底都是马拉松比赛里边儿赛程到了最后时刻以后还能保持在第一阵营的兄弟，要说这游戏有多好，反正玩儿着玩儿着我都能哼起小曲儿来。

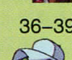
三上的征服我一直很期待，虽然我不是射击类游戏爱好者，但这一游戏的速度感、力量感、动作和射击的完美结合，以及QTE的大魄力演出等的着实令我为其神往。而在玩过试玩版之后，游戏中对于各种细节的刻画可以说是细致入微，更令我为之倾倒。当你在战斗中会不由得想要让萨姆抽根烟歇一歇，然后帅气的弹出去，你会理解我的意思的。

本来前两天还在感叹北京好不容易能跟“秋高气爽”这词儿搭一次边，结果一场秋雨后首都就跑步进入初冬了。细雨的夜晚，就这么形影单只地走在街头，冬天了吗？路灯下的那些雨丝让我疑惑，以为是雪。实话实说，我想念北京的初冬，想念一齐穿黑色风衣的时候，傻愣愣地站在德胜门等345快车，然后急切去寻找另一个人。而今，站台依旧却不知道该去找寻谁了？

一个人选择的道路，必须由自己承担、去奋斗，不要总试着用后悔来搪塞。学着用乐观的心态去看待一切，丑恶无处不在，无奈的事情一直都在发生，但你没必要把自己搞得和他们一样糟。陪君醉笑三千场，不诉离伤。时间，将你我的记忆一丝丝剔除。我们偶尔会回想起同他人在一起的境象，而这个旁人的面容往往是模糊不清的。过去，它可以或少许的留下些印记，虽无伤大雅但总归要被抹去。珍惜眼下的日子，这才是最重要的。

### 评分细则：

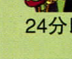

40满分——能研究我们的患者


36–39分——完全康复的患者


32–35分——轻度康复中患者


28–31分——轻度抑郁型患者


24–27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

# NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

# 新作游戏发售表！

## Game Release List

距离寒假那是越来越近了，太好了，很多人都是盼啊盼啊的在并没多大变化的每天中渡过，觉得生活没有乐趣的时候就玩会游戏调解一下吧孩子，觉得生活没有乐趣的时候就看看游戏杂志（电软）吧孩子，觉得生活没有乐趣的时候就看看电软上的发售表吧孩子，因为乐趣无处不在，就像写发售表的小编已经学会了新闻联播的独占技能"排比句"一样，寻找生活中的乐趣吧孩子。（乖）

### PS3 PlaysSation3

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 21日 | FIFA11 | SPG | EA |
| 21日 | 阿卡雷斯特战记2 | SRPG | IDEAFACTORY |
| 21日 | 火影忍者 疾风传 终极风暴 2 | FTG | NBGI |
| 21日 | 征服 | ACT | SEGA |
| 21日 | 功夫滑仔 | SPG | SCEI |
| 21日 | 街 | AVG | SCEI |
| 21日 | 我和我的宠物 | SLG | SCEI |
| 21日 | 兵者轨道 | SLG | UBISOFT |
| 2010年11月 | | | |
| 3日 | GT5 | SPG | SCEI |
| 11日 | EA SPORTS综合格斗技 | FTG | EA |
| 11日 | 真·三国无双Online-苍天乱舞 | ACT | KOEI |
| 11日 | 龙珠-怒气爆发2 | FTG | NBGI |
| 18日 | 肉弹 | ACT | SCEI |
| 18日 | 无限回廊-光与影之箱 | AVG | SCEI |
| 25日 | 阿加雷斯特战记2 | SRPG | COMPILEHEART |
| 2010年12月 | | | |
| 2日 | 北斗无双 国际版 | ACT | KOEI |
| 2日 | TV超级明星 | 未知 | SCEI |
| 9日 | 刺客信条兄弟会 | ACT | UBISOFT |
| 未 定 | | | |
| 未定 | 绝体绝命都市4 | AVG | IREM |
| 未定 | 真女神转生 | RPG | ATLUS |
| 未定 | 和风剑术 | 未知 | 元气 |
| 未定 | 仁王 | 未知 | KOEI |
| 未定 | ICO HD版 | ACT | SCEI |
| 未定 | 旺达与巨像 HD版 | ACT | SCEI |
| 未定 | 魔界战记 | SLG | 日本一 |
| 未定 | 特洛伊无双 | ACT | KOEI |

### XB360 XBOX360

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 21日 | 火影忍者 疾风传 终极风暴 2 | FTG | NBGI |
| 21日 | FIFA11 | SPG | EA |
| 21日 | 征服 | ACT | SEGA |
| 21日 | 兵者轨道 | SLG | UBISOFT |
| 28日 | 神鬼寓言3 | RPG | MICROSOFT |
| 28日 | 车轮之国-向日葵少女 | AVG | 5BP |
| 2010年11月 | | | |
| 11日 | EA SPORTS综合格斗技 | FTG | EA |
| 11日 | 龙珠-怒气爆发2 | FTG | NBGI |
| 20日 | 用身体回答的新型脑锻炼 | AVG | NBGI |
| 20日 | 索尼克色彩 | ACT | SEGA |
| 25日 | 怒首领蜂大复活 | STG | CAVE |
| 2010年12月 | | | |
| 9日 | 刺客信条兄弟会 | ACT | UBISOFT |
| 9日 | 极品飞车热力追踪 | RAC | EA |
| 未 定 | | | |
| 未定 | 特洛伊无双 | ACT | KOEI |
| 未定 | NBA11 | SPG | EA |

### PSP Playstation Portable

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 21日 | FIFA11 | SPG | EA |
| 28日 | 乃木坂春香的秘密同人志 | SLG | ASCII |
| 28日 | 战极姬2岚-百华 | SLG | SYSTEMWORKS |
| 28日 | 初音岛1&2：携带强化版 | | CIRCLE |
| 28日 | 娇蛮之吻2学期Portable | SLG | REVONET |
| 28日 | 灵武战记 | SRPG | 日本一 |
| 28日 | 噬神者 神机解放 | RPG | NBGI |
| 28日 | 真·恋姬梦想-三国志演义魏篇 | AVG | Yeti |
| 2010年11月 | | | |
| 11日 | 恋爱番长 | AVG | IDEA FACTORY |
| 11日 | ★皇家骑士团命运之轮 | SRPG | SQUARE ENIX |
| 11日 | ★战神-斯巴达之魂 | ACT | SCEI |
| 11日 | 噗哟噗哟7 | PUZ | SEGA |
| 18日 | 实况足球2011 | SPG | KONAMI |
| 18日 | 罪恶少女 | RPG | 日本一 |
| 18日 | 小小破坏者 | AVG | PROTOTYPE |
| 18日 | 雀三国无双 | PUZ | KOEI |
| 25日 | 雅恋-MIYAKO | AVG | IDEA FACTORY |
| 25日 | 真·恋姬梦想-三国志演义蜀篇 | AVG | YETI |
| 25日 | 强丸伦巴-希望学园与绝望高校生 | AVG | SPIKE |
| 25日 | 武装之心 | RPG | HAMSTE |
| 25日 | 粉彩铃音 | RPG | 5PB |
| 25日 | 王者天下-一骑斗千之剑 | ACT | KONAMI |
| 25日 | 维新恋华 龙马外传 | AVG | D3P |
| 2010年12月 | | | |
| 1日 | 怪物猎人3RD | RPG | CAPCOM |
| 9日 | 战场的女武神3 | SRPG | SEGA |
| 未 定 | | | |
| 未定 | 白骑士物语 | RPG | SCE |
| 未定 | 喧哗番长5~汉之法则 | ACT | SPIKE |
| 未定 | ★勇者30秒 | RPG | MMV |

### Wii W-i-i

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年11月 | | | |
| 21日 | 大家来冒险家庭训练机 | SPG | NBGI |
| 21日 | 英雄不再2 | ACT | MMV |
| 2010年11月 | | | |
| 11日 | 人生游戏-快乐家庭 | PUZ | TAKARATOMY |
| 11日 | 噗哟噗哟7 | PUZ | SEGA |
| 18日 | 索尼克色彩 | ACT | SEGA |
| 18日 | 信长野望革新加强版 | SLG | KOEI |
| 2010年11月 | | | |
| 2日 | 火影忍者疾风传 终极风暴 2 | FTG | NBGI |
| 9日 | 极品飞车热力追踪 | RAC | EA |
| 未 定 | | | |
| 未定 | 节奏天国 | MUG | NINTENDO |
| 未定 | 零新作 | AVG | NINTENDO |
| 未定 | 勇者斗恶龙X | RPG | SQUARE ENIX |
| 未定 | 大圣王 | STG | STARFISH |
| 未定 | 卡拉OK | MUG | HUDSON |

### NDS Nintendo Dual Screen

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 21日 | 强袭魔女2治愈治疗致松软 | AVG | 角川书店 |
| 28日 | ★黄金太阳漆黑黎明 | RPG | NINTENDO |
| 28日 | 天空机器人 | ARPG | NBGI |
| 28日 | 扎古和奥布拉的神奇游乐园 | AVG | KONAMI |
| 28日 | 猫狗动物医院 | AVG | COLUMBIA |
| 2010年11月 | | | |
| 3日 | 光辉物语 | RPG | Atlus |
| 4日 | 根性小学生DS | ACT | NBGI |
| 11日 | 噗哟噗哟7 | PUZ | SEGA |
| 11日 | 手工妈妈 | PUZ | OFFICE CREATE |
| 11日 | 尖顶帽与魔法之店 | SLG | KONAMI |
| 11日 | 宠物蛋之变身大挑战 | PUZ | NBGI |
| 18日 | 超级化石挖掘者 | RPG | NINTENDO |
| 18日 | 维新之岚 疾风龙马传 | SLG | KOEI |
| 18日 | 索尼克色彩 | ACT | SEGA |
| 25日 | 可爱小猫DS3 | SLG | MTO |
| 25日 | ★超级机器人大战L | SLG | NBGI |
| 25日 | 历史大战天下第一大混战 | SLG | SEGA |
| 2010年12月 | | | |
| 2日 | 企鹅的问题 | 未知 | KONAMI |
| 2日 | 马里奥VS金刚 突击！ | PUZ | NINTENDO |
| 2日 | 桃太郎电铁 | SLG | HUDSON |
| 2日 | SD高达三国传 | SRPG | NBGI |
| 2日 | 蜡笔小新 | ACT | NBGI |
| 9日 | 风来的西林5 | RPG | CHUNSOFT |
| 9日 | ★二重国度 漆黑魔导士 | RPG | LEVEL5 |
| 9日 | A列车前进DS | SLG | ARTDINK |
| 未 定 | | | |
| 未定 | 逆转检事2 | AVG | CAPCOM |
| 未定 | 卡比 | 未定 | NINTENDO |
| 未定 | ★沙迦3时空的霸者 | RPG | SQUARE ENIX |
| 未定 | 马里奥VS金刚 | ACT | NINTENDO |

### 3DS 3-D-S

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2011年春 | | | |
| 春 | 超级街霸 4 | FTG | CAPCOM |
| 春 | 战国无双3D | ACT | KOEI |
| 春 | 超级猴子球 | ACT | SEGA |
| 春 | 任天狗+猫 | SLG | NINTENDO |
| 春 | 塞尔达传说时之笛3D | RPG | NINTENDO |
| 春 | 穿越迷路系列 | RAC | HUDSON |
| 春 | 山脊赛车3D | RAC | NBGI |
| 春 | 雷顿教授与奇迹的假面 | AVG | LEVEL5 |
| 春 | 幽灵战队 | SLG | UBISOFT |
| 春 | 分裂细胞 | AVG | UBISOFT |
| 春 | 车手3D | RAC | UBISOFT |
| 春 | 立方忍者 | ACT | AQ |
| 春 | 可爱小狗3D | SLG | MTO |
| 春 | 胜利十一人 | SPG | KONAMI |
| 春 | 生化危机启示录 | AVG | CAPCOM |
| 春 | 新·光神话 | RPG | NINTENDO |
| 春 | 上海3D | PUZ | SUNSOFT |
| 春 | 剑、魔法与学园3D×3D | RPG | ACQUIRE |
| 春 | 死神鬼 | 未定 | DWORKS |
| 未 定 | | | |
| 未定 | 牧场物语3D | SLG | MMV |
| 未定 | 索尼克 | ACT | SEGA |
| 未定 | 真·女神转生 | RPG | ATLUS |
| 未定 | 世界树迷宫 | RPG | ATLUS |
| 未定 | 女神异闻录 | RPG | ATLUS |
| 未定 | 洛克人 | ACT | CAPCOM |
| 未定 | 勇者斗恶龙 | RPG | SQUARE ENIX |
| 未定 | 火影忍者疾风传 | ACT | TAKARATOMY |
| 未定 | 真·三国无双 | ACT | KOEI |
| 未定 | 忍者龙剑传 | ACT | KOEI |




## 生活就像一期又一期的发售表

虽然每期只有一页，而很多人也并不怎么看这一页，但是，"我还在坚持"——发售表大哥如是说（好像有奇怪的东西进来了喂！），没错儿，大家没有看错，"发售表先生"是一个为人低调又恪守原则的家伙，即使是资历最老的读者也不知道他是在哪一期进入这个DR大家庭的，为人高调的攻略哥、最爱得不得得不得的新闻哥，都没有直白地说出"你其实很没有存在感哦"这句话，但是在286期这一期中，人气最旺的闯家姐终于不得不向发售表大叔表明了这么一个事实（阿咧？短短几行就从大哥变成大叔了喂！），"你是一个好人！"没错儿，原本是一句褒义的话，但是任何人被这样表白之后都难免胸中翻江倒海，头晕牙疼腿抽筋儿（众：某编乃差不多一点！），但是发售表就是发售表，即使得知这个事实之后，他还是和之前的十多年一样做着自己该做的事情，也许15年前第一次进入杂志他就已经知道这个命运了吧，"我并不想说我只是在做我应该做的这样的话"发售表这次说，"不要替我难过，孩子们，我已经年轻过，而你们却不曾年老，我要对闯家小姐说的是，现在我已经平静了，我只想过平静的生活，踏踏实实的过日子也是种选择，不是吗？"

# 郑重向您承诺：

## 更高星级认证；更多购物保障

| PS2 | PSP GO | PSP3000 | NDSI | PS3 250G | 360 120G | Wii | NDS LITE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 900 北京鼎好 | 1600 北京报价 | 1700 北京鼎好 | 1200 北京报价 | 2490 北京报价 | 2400 北京报价 | 1760 北京报价 | 750 北京鼎好 |
| 900 上海报价 | 1600 上海报价 | 1550 南京阿童木 | 1200 上海报价 | 2500 上海报价 | 2400 上海报价 | 1780 上海报价 | 800 上海报价 |
| 900 广州报价 | 1600 广州报价 | 1900 广州报价 | 1220 广州报价 | 2480 广州报价 | 2350 广州报价 | 1750 广州报价 | 800 广州报价 |

| NDSILL | PS3手柄 | 360手柄 | Wii手柄 | Wii经典手柄 | Wii平衡板 | iDSI | 16G 记忆棒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1500 北京报价 | 350 北京报价 | 370 北京报价 | 420 北京报价 | 150 北京报价 | 600 北京报价 | 1240 北京报价 | 400 北京报价 |
| 1490 上海报价 | 350 上海报价 | 350 上海报价 | 400 上海报价 | 120 上海报价 | 650 上海报价 | 1220 上海报价 | 380 上海报价 |
| 1520 广州报价 | 350 广州报价 | 350 广州报价 | 390 广州报价 | 130 广州报价 | 630 广州报价 | 1220 广州报价 | 380 广州报价 |

**●游戏市场价格广告版**

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年11月15日。本版广告联系电话:010-64472729转401

**●商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

**●消费者须知**

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

## 南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1380元 ★PSP3000主机：1050元

★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1180元

★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元

★XB360（双65纳米)主机：1760元 ★PSP GO主机：1320元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008

★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理

★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

## 本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以登陆电软官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame里面的龙哥热线，我们将为您的购机计划提出合理建议。

## 北京鼎好信诚游戏精品店



本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店仅有广安门桥南一家实体店，中关村并无分店，请消费者注意辨别。

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元 破解电子狗：260元

★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元

★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1850元

★PSP3000 二厂套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1850元

★PS Ⅱ 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元

★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元

★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元

★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元

★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）

★NDSILL套机：主机+电源+触摸笔+2G内存+烧录卡+贴膜+水晶壳+挂绳+游戏：1600元

本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏，价格欢迎电询!

本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费

★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053

★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C

★乘车路线：5路、122路、49路、 410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041或1048717652

# とある赤銀の偽紅魔館（スカーレット）



上期的红魔馆被沛沛抗议说配图占的版面太多了……唔，为什么我觉得模型介绍这样才刚刚好呢？没有图来衬托，单单文字的说明会是多么的无力啊啊啊。好吧，我想他的意思大概是让我多写些模型以外文字含量比较高的东西。那么这期我们的主题就是——怪！物！猎！人！3P，呃不是，是MHP3rd嗯。哦呵呵~自3月16日公布以来终于放出试玩版了呀~距离12月的发售真是让人迫不及待呢！那么，让我们火速进入正题吧。

| GAME SOFTWARE GS | 游戏名称：赤银的红魔馆 | | 2010年10月2X日 |
|---|---|---|---|
| 伪宅大杂烩 | Dr.赤银 | 随电软附赠 | 伪宅版 |
| 铜版纸 | 无限制 | 2Page | 青春的15岁 |







本次放出的试玩版包括单人和联机两种模式可供选择。两模式对应的任务、可选武器和随行猫都相同，不过怪物血量根据单人和联机不同有所调整（像是单人搞定冰碎就很容易，二人联机反而往往打至瘸腿残废就时间到了orz）。可选任务有两种分别是“孤岛-水兽”和“冻土-土沙亚种冰碎龙”（话说老卡真是抠门既然出了水兽为啥不也出个亚种紫水兽呢，好吧看官图紫水兽出没的地图貌似是3rd新加入的溪流，不会是根据TGS试玩反馈debug啥的去了吧）。水兽没了水中模式自然毫不为惧，除了来回打滚和戏水之外貌似也没加入什么新招式？（因为太好打了没怎么注意不好意思，貌似原地拍水算一个？）而冰碎龙作为亚种还算比较给力，新的绕场龙车具有二段追尾性能（和2G熔岩鱼的U型鱼车类似），虽然只要躲避时稍微做下假动作诱导一下基本不会中，不过尚未习惯的话还是总会吃上，很阴险。其他新动作像是二段叩头的话对修脚流稍微有些威胁，正前方3方向的铲雪倒是在原本就很逆天的追尾推土机龙车衬托下略显失色，作为雪山怪特有的招式也算是系列的特点了。除此之外的攻击大都是3tri中的原种泥攻击换成雪而已，嘛作为亚种这种程度的进化也算可以接受了（唔……如果原种也做成这样只是泥雪和动作快慢的区别的话那我只能说老卡你太偷懒了，嘛虽说他们一向如此吧orz）。

怪物说完来说武器，本次可使用武器只有9种，比起TGS试玩版中少了的弓、笛和铳枪（汉字科普：“铳”这个字念chong四声，枪[专指射击用的枪]的意思。不知道没关系，俺刚知道的时候也很受刺激orz一直念“统”的说……和尻尾的“尻=kao一声”并列怪物猎人误读汉字排行榜之首。）之外也就是说新武器只有双刀一种（……老卡，我知道你在偷懒，可是吊胃口没有这么个掉法啊orz好吧，就算是你根据TGS的试玩情况想做什么修改好了），嘛对于P系列的玩家来说斩击斧也算是个新武器了，其他武器像是长枪、片手、大剑、锤、太刀、轻重弩（呃貌似全了）的新动作也算是个新了（尤其是重弩的伏地炮台模式，30发[通常弹3]连射出去真的很爽……虽然比起自动装填的话这个新动作也就是个浮云吧orz弹种限制+无法移动和后座力大+无限弹的取舍自明了……啊咧，貌似3里没有自动装填这个作弊技能的？老卡还我魂斗罗啊TAT），不过3tri中明显取代双刀成为最强输出的太刀气刃大回旋依然强势，虽然取消了气刃强化状态下的无限气刃斩，不过气刃强化由时间经过后完全消失变为时间经过后降低等级（红→黄→白）也就是说由红气刃时间结束后并非失去强化效果而是降到黄刃，只要再次击中大回旋又可以升回红刃，这一点相信会进一步促进PSP上太刀流一家大的市场格局（老卡你们果然都是太刀厨）。嗯咳，不过考虑到其他武器和3tri相比虽然改变不大，但长枪强大的防反、锤的多彩蓄力连携、片手的剑盾配合、轻重弩的射击后华丽侧移，以及大剑的三段目压蓄力侧击接大蓄力三段的绝大输出（注意大蓄力需要按下摇杆同时才能使出，并且之后不能接其他连击）比起2G都增色不少，加之进化后的双刀、弓、铳枪、狩猎笛，未来3rd最具人气武器的宝座究竟鹿死谁手还不得而知（嘛百家争鸣或许是理想状态吧）。




说起来新的双刀评测还没有做，这里重点介绍一下。有条件的同学可以参照电击收藏中MHP3试玩的联机部分观看（那个打得很渣，实在不好意思，大家还是别看了orz）。本次的双刀新加入了鬼人强化状态这一新系统（某种意义上说实在抄太刀？不过太刀另一种意义上也是在向双刀靠拢……互相促进吧orz），在鬼人状态下攻击击中敌人会积累鬼人槽，满后发动鬼人强化状态，强化攻击速度的同时可以在不进行鬼人化的时候也可以使用一些特殊动作。这里开始讲一下新动作：鬼人回避，鬼人化和鬼人强化状态下按×会变成鬼人回避，比起普通回避减少了硬直时间可以更快的进入下一轮的攻击。鬼人连斩（很遗憾视频中没有用过，那时还没发现有这个orz），非鬼人化状态的鬼人强化状态发动中二段连击途中按○+△（其实鬼人化中○+△是鬼人乱舞，使不出这招来）发动，类似小鬼人乱舞的连续攻击，可以说是非鬼人化状态下的最强攻击了。以上两种行动都要消耗鬼人槽，因此行动中积极的鬼人化是胜利的关键（嘛这也算是双刀战术的基本了）。值得注意的是本作中普通攻击连击中可以按R直接发动鬼人化，比起之前便利了不少哦~

好吧，猎人的话题就说到这里。果然还是要留些页面兑现上期新片推荐的约定呢。让我们12月准时再相见吧（嘛前提是之前不会再出试玩版嗯）。这里是猎银为您带来的MH专栏，大家后会有期~

# とある赤銀の新番推薦

10月新番开始了有一阵子了，最快的动画已经放出了第三话。两期前我们做过全部动画的总览，而这次就让我来为大家重点介绍其中的几部。本次的10月番也有超过30部的新作了，其中风格也是各色各样适应不同的人群，不乏佳作连连，说实在的要决定介绍那部真的很令人困扰。既然这样姑且把赤银坚持在看的几部说一说，争取能为大家做一点参考好了。希望赤银的 介绍能够合您的口味。

## 《俺妹不可能这么可爱》

这是一个工口、宅与哥哥、妹妹之间不得不说的故事。

男主角高坂京介有一个样貌清秀、学习优良、运动万能的妹妹，高坂桐乃。需要注明的是兄妹关系极不融洽！不知为何，近几年来妹妹逐渐成长到连句大哥都不叫的状态，兄妹之间几乎没有正常的交流。为什么呢？作为哥哥压力很大。直到有一天，京介发现了妹妹的一个秘密……原来妹妹是工口游戏爱好者！而且专门是实妹系限定！作为哥哥情何以堪啊！不过现实中妹妹果然还是对大哥京介完全没感觉，嘛，所谓二次元和三次元是不能混同的！尽管如此，得知自己的秘密大哥京介知晓，桐乃反而抓到了救命稻草一般，深夜紧逼到京介的卧室进行……人生商谈。原来不仅父母，桐乃的兴趣除了她自己身边的朋友们也都不知道，就连她自己也知道自己的爱好不是那么见得光可就是欲罢不能。于是找到身为普通人最多床下藏几本工口书的京介，把自己的笔记本电脑和游戏借给他玩并且当面听取感想。京介作为大哥，虽然有些不大情愿，但为了自己的亲妹妹果然还是拼尽全力为她出主意想办法，听取平凡的青梅竹马女朋友（伪）的建议撮合妹妹参加网友聚会找到相同爱好的朋友，为了不小心将秘密暴露给父亲的桐乃而拼命解释，争取到父亲的认同。哎呀，作为哥哥不这样怎么行！中村悠一大哥声激萌啊！（小声）花泽香菜的黑猫中二邪眼妹也很萌啊~极有帕裘丽的感觉。

谨将此作品推荐给所有傲娇妹、宅女、热血大哥以及毒舌腹黑萝莉的爱好者。




## 《超级机器人大战OG-The Inspector-》

改编于经典机战游戏OG2的本作，可以说是集结机器人、美少女、美青年、美大叔、热血、魂和爱的作品。

新西元187年，前作OG1的剧情"DC战争"和异星人的"L5战役"结束之后半年。地球联邦政府重组剩余力量，任命布莱恩·米德克利得为联邦政府大统领，通过联邦会议公开了"L5战役"的结果。会上的"东京宣言"公开承认地球外生命体的存在，并威胁到人类的生命。布莱恩·米德克利得宣称希望全世界联合起来，并发表了关于联邦军的架构改编和军备增强的"圣盾计划"，在这个计划的名义下大量生产人形兵器，强化地球防卫能力。而此时DC残党等诸多势力也都开始蠢蠢欲动，地球的人类又将陷入一场危机……

嘛，复杂的背景姑且不论，这里我们只要注目于帅气的机体RY美少女和声优们的美声就好了。



## 《某魔术禁书目录II》

上条当麻是一个不幸的高中生。身处超能力研究的最尖端学园都市却是Lv.0的无能力者，可他的右手却包含着能够打消一切异能力量——Image Breaker。而他也因此被连神的保佑都无法拯救的不幸所包围。自从一天早上发现在自家阳台上晾着的修女服少女，他的科学与魔术交织的不幸人生真正拉开了帷幕。

虽然对于我来说上条当麻和Index的故事自第一季消灭Index身上一年的诅咒后就结束了吧，不过人总会被惯性这一罪业所束缚，出现续篇还是不由得回去看呢。而正片中，外传威风八面的炮姐沦为搞笑角色实在令人情难以堪……嘛，平淡的生活偶尔也需要补充一点当麻大人的中二力量才是。你那咕唧吧嗒咚的幻想，由我的右手来粉碎！




## 《天降之物F》

热爱和平，认为人生平凡第一的少年樱井智树。与诸多后宫系主角同样，一天夜里在同校电波系学长守形英四郎共同寻找新大陆的邀请下，独自一人在小镇樱花树下发现了一只天使伊卡路斯从天而降。于是他身边的和平一去不复返，与青梅竹马见月楚原、学长守形、腹黑学生会长五月田根美香子，以及接连而至的三位天使充满欢乐、混乱YIN乱的生活就此开始了。

第一季的无底限仍然继续，本季新加入的巨乳天然呆天使阿斯特利亚（一看到这名字就让我想到高达蛋蛋外传的正义女神orz）又将为少年樱井波涛胸涌的悲催生活带来怎样的改变呢。智树的梦、新大陆所在、天使的真相，一切谜团正座静待揭晓！




# とある偽宅の紅模分館

カンプラホ







没想到稍微写了写就已经两页了，看来上次说好的模型教室第二讲要推到下一期了。嘛就让我们把红魔馆做成月刊怎么样？当然距离MHP3的发售临近，到时怪物猎人的特辑也少不得，两个交叉进行好了。这次姑且放上最近买到的GN-X和战损EXIA的小图若干，外加宇多田的OO客串一只。那么这次的红魔馆就到这里，让我们下期再见！

# 呀呼嘿嘿 依呼呀嘿 系列

## ——"教授帝"森昭雄与《游戏脑的恐怖》③

□文/蔬菜汁



## 上集回顾

上一期中首次加入了读者反馈的内容，16岁广东的读者"苯猪"和18岁的"忧雨"……那些青涩的话语不禁让人看罢心头一紧（好像有糟糕的东西进来了吧喂！）。

正篇中节选了《游戏脑的恐怖》中第一章第1小节"TVGAME的影响"；爱国主义宣传教育书摘版块中，第一期的《有瘾的孩子是中国的希望》广受好评（伪），于是紧接着推出了口水第二弹——索尔仁尼琴作品《活着，并且不撒谎》，相信据**河蟹**的脚步也是越来越近了（大误）……森昭雄雷人故事精选节目中，继《俄罗斯方块》兵器事件之后，又介绍了森对《成人的脑锻炼DS》热销后的**羡慕嫉妒恨**……既然提到羡慕嫉妒恨，不妨提醒大家，搞笑日和中文版的最新作已经面世了，虽然还是原班人马、风格也没有改变，但总是让人觉得有些不尽人意，看来不管是游戏还是别的什么，续集的新段子减少了的话，总是会让观众感到有些心有不甘啊。





## 写在正文之前的话

写在正文之前的话：今次又收到了很多热心读者的留言，25岁的南京读者kazuya留言说"这种散漫的风格挺适合当下潮流的，**小朋宇**们应该都挺喜欢"，不愧是25岁的**老帮菜**，看的就是透彻，不过之后那句"请你帮我介绍**妹子**"的愿望恐怕不能满足你了，编辑部里女生倒是有几只，但都是重口味不适合你的（某女编三人组集体演示传统武术项目**军体拳**ing）……上期被刊登过留言的明星读者"忧雨"再次发来留言，"吼喉吼~！叫兽本期还有吗？最新的电软还没到长春呢"，从本次留言中可以确定"忧雨"的所在地是长春，那么也请以后要留言给小编的读者朋宇们注意，请表在留言中夹杂不可破译的密码——暗指"**吼喉吼**"（编：那究竟是什么意思啊喂！）。16岁的广东读者"pigu"留下"**鸡动**"的信息后就再无消息……当然也有读者对文章不置可否，直接跳过这页去看了雪飞的"战国演绎"和猴子的"新三国志"（编：我故意写错的），所以他们也没有加在下并且留言"呸呸呸"之类的话……除了加油打气的话之外，当然也有一些别样的信息，14岁性别未知但头像是初音让人不禁浮想联翩的"夜空の流星"说，"呜呜呜呜呜呜~我还在长大，均衡营养是必要的，蔬菜汁是必要的，请问蔬菜汁要多少钱？"……阿咧？好吧，冷笑话以后还是不说了吧，在这里感谢留言的小朋宇们，【鞠躬】，请以后也要继续支持本栏目，虽然只有2页，但句句都隐藏着小编的诚意在里面（伪），小编的QQ在这边，以后也请多多支持：**85711797**。



## 第一章 游戏中的脑波变化让人震精

### 第2节 游戏中的脑波和痴呆相同

（原文）我们发现了玩TVGAME的人，脑波在变化这个事实。这种变化是剧烈和令人震惊的。我在洛克菲勒大学曾经研究过，大脑皮质中一个叫做"体型感觉"的部分，可以通过接受情报信息，这种情报由神经细胞负责输送。另外，我们还进行过动物实验，一旦切断负责支配手部感觉的神经，那么那些之前接受情报的脑神经回路会发生怎样的变化。

回到日本以后，专门进行了脑部状态的研究，最近在研究痴呆者的脑部状态。通过对老年人的测试，通过一种仪器，可以从他们脑部前叶区域的α波、β波的变化对比来确定是否是痴呆患者，准确率达到85%。

痴呆患者的前脑功能低下，β波的状态和α波接近，重症患者的β波和α波几乎完全重合。调查玩TVGAME小孩的脑波，完全是一次很偶然的机会。

在制作这机器的过程中，调试阶段纪录了8名软件开发员的脑波情况，仪器显示8人的脑波都与痴呆者相同。难道是机器坏了？抑或是设计上有瑕疵？于是又找来第三人进行测试，结果完全正常，也就是说并不是机器的毛病。这说明，软件开发员的前脑机能低下。

为什么会出现这种情况呢？软件开发者需要用眼睛接受大量的情报，不过利用前脑的时间只是一瞬间，并非一直使用。开发工作并非画图，这是一个盯着电脑屏幕的工作，朝九晚五几乎一直用眼睛盯着屏幕。而且，开发员一般都不会在工作中与人交流，即使是午餐时间也是自己一个人默默度过，如此经过一天。

前脑的机能低下是不是因为长时间盯着屏幕的原因呢？那么长时间盯着电视屏幕的游戏玩家们的大脑又是怎样的呢？我不禁对此产生了性趣。

作为脑研究者，小朋宇们从小就不太运动，执着于TVgame和掌机，长此以往他们的大脑会不会健康成长？正好用我开发的机器一探究竟。

结果，长时间沉迷TVgame的小朋宇们的脑波几乎与重症痴呆患者相同，β波和α波几乎重叠在一起，严重的人β波几乎不出现。

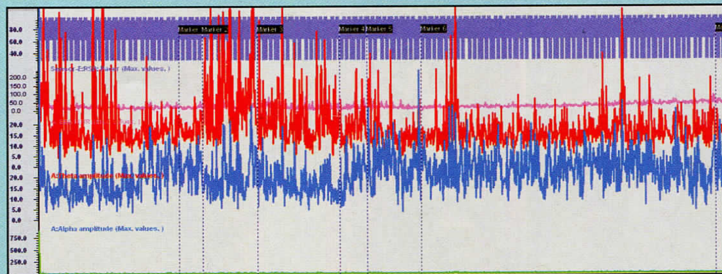
举一个典型的例子。

一位玩TVgame的小朋宇，脑波在游戏开始以后1分钟内剧减，几乎接近零的状态，但是在结束游戏以后2、30秒又恢复原状。

这个人的情况还是好的，有的重症患者即使停止游戏，脑波也不会恢复到正常状态，和痴呆者的脑波状态一样。

用简练的话总结上面这个自然段的文章大意，就是，**怪蜀黍**对小朋宇产生了性趣，于是找到了一个很好的借口，去研究小朋宇了。看完上面文章，软件开发者们表示鸭梨很大，部分软件工作人员拥挤到总经理办公室，学着**秋菊**打官司的口音表示，安~舅似要讨个硕法儿！总经理当然也是怒气槽儿全满的状态，一边儿PIAPIA地往桌子上甩贴纸，一边儿怒吼"**坑爹**呢这是？"，于是在敲锣边儿砖家森老湿的挑拨下，一场震古烁今、由劳资双方共同上演的COSPLAY"PK"大赛正式拉开了序幕……

现代社会的节奏快的吓人，这是不争的事实，不说日本就拿我朝来说，招聘会挤死人、公交车挤死人、地铁挤死人……总是就是各种挤死人，面对错综复杂的生存条件，紧张的大脑瞬间蹦出了各种生存本能，比如DIY现眼视频上传提高知名度招商，抄袭别人的NB作品打死也不说是抄的，把自己的照片P得能多卡哇伊就多卡哇伊来招商，课堂上想方设法躲避老师犀利的眼光偷偷在桌子底下看给力杂志DR等等，用脑过度以后势必引起局部疲劳，这时候，对钓鱼爱好者来说，没有什么比盯着水面垂钓一会儿更HIGH的了，对**无码**艺术鉴定者来说，没什么比盯一会儿无码屏幕更HIGH的了，同样的道理，对于游戏爱好者来说，没有什么比盯着屏幕玩一会儿游戏更HIGH的了。老湿的想法与有关部门不谋而合，又想马儿跑**又想马儿不吃草**~！啊呸！





## ニコニコ大百科上对森的描述

森昭雄，经确认生活在日本大学周边，推定属于**灵长类**的迷之物种，在地球上属于高龄生物和**濒临灭绝**物种，友情提示请勿与搞笑艺人森昭生混淆，否则会让后者很难堪。

在所有灵长类中，拥有最接近人类的智力。当游戏机、电脑、手机进入他的视线时就会引发他的攻击欲望，操纵潜意识技能“我的主观猜想”和道具“自己制作的**简易**脑波测试仪”撰写“游戏脑”相关的论文一样的东西（其实并不能算作是真正的论文），这种习性在生物学上实属罕见。

根据生物学观点，此习性和“空腹的猴子见了血会不由自主进行攻击动作”相类似，和我们熟知的野兽不同的是，据不完全统计，目前为止，在他身上还没有发生过使用牙齿和爪子袭击人类和动物的事情，不过已有多起目击者报告称，他曾巧妙地使用嘴和笔对人类进行精神攻击，在此也提醒读者朋友们，一旦遇见这种情况发生也千万不要惊慌，请使用“**装死**技能”和“绝不还嘴”来保护自己的人身安全，切记不要激怒他以免造成更为严重的后果。

日本网友的留言：

1秃鹫退治！美杜莎无用！

2**介孙贼**要是在我眼么前儿**嘎奔儿**（本地化翻译：嘎奔儿=GAME OVER）了，我眼睛都不眨一下儿！

3哇塞，游戏脑的书里全是催眠要素喂！话说介人还活着吗？丢死人了，要是我的话早就撞豆腐磕死了。

4濒临灭绝啊……还是灭绝了比较好的说。

5祸害好深啊~看来从罪犯家中发现的动画和漫画对这家伙的影响很大啊。

6楼上用错词了喂！是**怨恨**很大吧喂【偷笑】。

7“从孩子们面无表情就可以判断他们得了游戏脑的病”——他自己才最有可能是游戏脑吧。

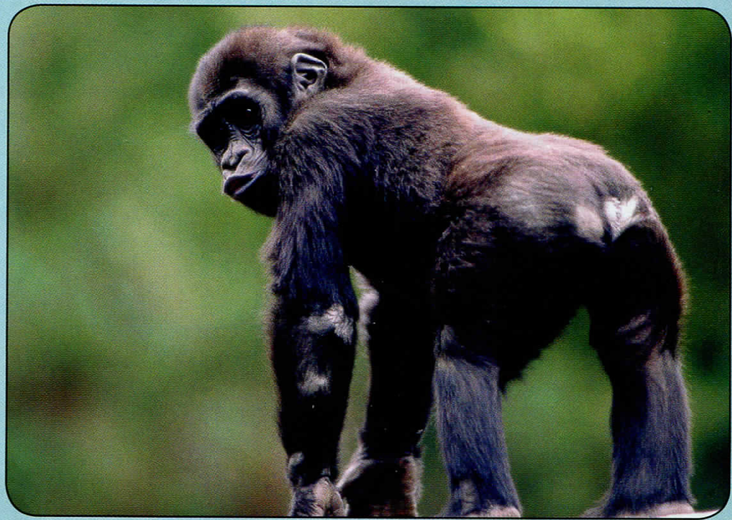
8楼上错了，不是可能，根本就是。

9灵长类……生物啊……

10是灵长类的不一定都是生物……

11我们一起发言骂他好不好？【发言被删除】

12……【发言被删除】





## 书摘——《浙大教授郑强演讲节选》

目前国内浙江大学的发展突飞猛进，貌似这与浙大人文精神的唤醒技能有关。同样是教授，国内的也并不一定比国外的差，下面将为大家刊载一篇郑强教授的人文讲座节选，那么在正文之前先介绍一下郑强其人——浙大最年轻的教授，称自己绝不是愤青，曾留学日本京都大学，09年带领浙大100多位教授与杭州电信对质，用专业知识反驳对方的狡辩，维护自己的权利。

（节选）“我这几天就教训我手下的几位女学生，问她们在干什么，看不到人影，一天到晚考这样、考那样的，到美国去干什么？在国内要干的事多着呢！你整天考英语，美国人连报个名都要收你们的钱，日本人也是如此，中国学生到日本去要交手续费，到日本留学是为日本人打工，好不容易挣点钱交了学费，读完博士在日本的公司就职当劳动力，挣了一笔钱后要回国了就买了家电，把钱全给了日本人。你们都没有注意这件事，这里面都是经济问题。这就是素质教育到底是什么。”“中小学的教育就是听话，老师管干部，干部管同学，孩子们都学会了成年化的处世方式。这是害人啊！这样强迫性地做了一些好事后，没有把做好事与做人准则结合起来去培养，而只学会了拍马屁、讨老师喜欢、说成人话。上次电视上就曾经播出，一个小孩得了个奖，主持人问他最愿意说什么，他说：‘我最愿意跟江爷爷说：我向你报告！’‘江爷爷’是谁？还不是老师教的！孩子们在中小学活得很累，到了大学就没人管了，所以就要玩、就要谈恋爱。”

“我们有很多同学成绩好，却什么都做不了。在我们大学像我这种程度的人，招博士生是从来不看成绩的，成绩算什么！现在我从事的这个领域在中国有三个杰出的人才，当初在读研究生时都补考过，而成绩考得好的几个人却都跑到美国去卖中药了。这说明了什么问题?作老板的可不能这样啊！……人才的梯队一定要合理，而不要认为教授就是万能的、博士就是万能的。中国的教育体系就是让每一个老百姓都充满希望和理想，教育孩子们要树立远大的理想。实际上，人的能力是不一样的。扫地能扫好，也应该受到尊重；打扫厕所能打扫干净,也应该受到尊重，不能动不动就要高学历。我要提醒的是：在国外可不是这样。美国、日本的博士就很难找到工作，为什么？因为老板心疼钱，招了博士要给他高工资，而他能做什么用呢?这是个具体问题。”“日本人就是喜欢美国人，我跟日本人说：你们这个民族爱谁，谁就要向你们扔原子弹。日本人就是喜欢黑人也不喜欢中国人……我特别对我们的女教授、女同学说：在日本人面前一句日文都不要讲，会也不要讲；日本人一听说你讲英文，特别是看到中国女孩讲英文，腿都要发软，这是真的！”

据说郑教授当年在日本学成之后，毅然决然选择了回归我朝的怀抱，于是日本的中餐馆又少了一名壮硕男，而中国的学术界则多了一位有血气的中年人，现在浙江大学的威名远播，在我等游戏玩家、文艺青年（伪）心中的地位也是飞遥直上。





## 下期预告

下期的正文中将为读者们节选介绍第3、4节“前脑的机能低下”和“睡眠不足的孩子们”，本栏目在刊载以后收到了大量真名、匿名的网友留言，均对小编的人身安全表示了不同程度的担忧，有读者每天都发留言焦急询问此栏目本期会不会再刊登，在此特别说明，本着“说实话、为游戏玩家正名、坚持正义”这个大无畏的唬人责任，本栏目将一如既往地连载下去，那么相信作为一本有着正规刊号和手续的非山寨杂志，本栏目早晚会受到有关部门的“重视”，随着本栏目的口味越来越重，实话越来越多，下期开始，本着反三俗的精神，为了避免不必要的麻烦，极有可能会将部分文字打上马赛克，例如：教授帝是大笨蛋=教授帝是大哔哔，当然，没有购买本期DR的读者也完全不用担心，下期将会就阅读问题进行详细解说（编：如果咱还记得住上期的承诺的话）（众：乃敢放鸽子试试看，咱把乃扣扣号发到亚洲交友中心的说！）（编：……）

每次到了这个分别的时候总是舍不得与大家说再见，因为在赶完稿子的现在，小编的心情是特别的好，在主编没过来的时候可以尽情狂敲字，展示自己努力工作的勤奋，当主编走过来时还可以在漫画《某魂》和动画《某屎一号》间展现熟练的切屏技能（大误）……好吧，我们下期再见。

# 战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文／雪飞

## 被命运玩弄的上杉家继承人

前往越后的人质

1568年12月，“甲斐之虎”武田信玄为了开辟前往京都的道路，开始入侵骏河。甲斐的武田家、相模的北条家、骏河的今川家三家，通过联姻的方式结盟。武田信玄的嫡子武田义信迎娶了今川义元的女儿为妻，北条氏康的嫡子北条氏政娶了武田信玄的女儿为妻，今川义元的嫡子今川氏真迎娶了北条氏康的女儿为妻，三家通过联姻的方式，形成了稳固的同盟。然而，今川义元在桶狭间殒命后，今川家日渐衰落，武田家在武田信玄的领导下蒸蒸日上。为了上洛和扩大领地，武田信玄终于撕毁了与今川家的同盟，与德川家康从两个方向向今川家发起了攻击。武田信玄侵入骏河，彻底改变了一位青年武将——北条氏康七子北条三郎（日后的上杉景虎）的人生。

北条三郎出生于1554年，年幼时名为西堂（也叫出西堂），在早云寺出家。因为三国同盟，成为武田家的养子，由于武田信玄的三子三郎早逝，出于继承武田三郎衣钵之意，上杉景虎在此时改名为三郎。上杉景虎英俊潇洒风度翩翩，甚至留下了不少传说。

北条氏康因为武田信玄撕毁三国同盟侵入骏河愤怒异常，立即让儿子北条氏政与武田信玄的女儿离婚，与武田家断绝了关系。同时，向长年和自己争夺关东霸权的越后之雄上杉谦信议和结盟，借此对抗武田信玄。虽然北条氏康和上杉谦信自1569年便开始和平交涉，但由于长年的敌对关系，交涉并不顺利。

北条家和上杉家就上野和武藏的领地问题多次交涉后，为了达成同盟，北条家做出了让步，并且决定让北条氏政的二子国增丸作为上杉谦信的养子，前往越后。然而，北条氏政却不舍得年仅5岁的幼子离家远行，因此北条氏康只得重新选人。最终决定让北条三郎前往越后。

此时的上杉景虎还俗不久，刚刚元服，过继给丧失三子的北条幻庵。（也有说法认为，上杉景虎在此时改名为三郎。）虽说名义上北条三郎是上杉谦信的养子，但实际上却只是一名人质，随时都有失去生命的可能。可是北条三郎却无法与命运抗争，只能离开自己的故乡，前往敌国的领地。

幸运的是，风度翩翩的北条三郎深得上杉谦信的喜爱，1570年4月，上杉谦信和北条三郎在上野沼田城初次相见时，上杉谦信便把自己曾用的名字“景虎”赐给了北条三郎，从此，北条三郎改名为上杉景虎（后文统称为上杉景虎）。不久后，上杉谦信还把自己的侄女嫁给了上杉景虎，并让上杉景虎住在春日山城的二之丸。上杉谦信在书信中说：“把上杉景虎放在越后是为了让他治理信越的领地”，由此可见，上杉谦信对上杉景虎是何等信赖，上杉景虎也很有希望继承上杉家家业。婚后第二年，上杉景虎的长子道满丸出生，上杉景虎终于过上了幸福的生活。然而，越相同盟却仅仅维持了两年。

与上杉家结盟有，为了牵制武田家，北条氏康多次邀请上杉谦信出兵信浓和关东。可是，上杉谦信的主要精力都放在了越中，没有能力出兵。越相同盟的效果让北条氏康大失所望。北条氏康死后，1572年3月，北条氏政与上杉家断绝了同盟关系，重新和武田家结盟。

虽然上杉家和北条家又成为敌对关系，但上杉谦信却没有让象征着两家同盟的上杉景虎返回北条家，与上杉谦信有了姻亲关系的上杉景虎依然是继承上杉家的有力竞争者。而另一位有力竞争者则上杉谦信的侄子上杉景胜。

## 上杉家内乱

上杉景胜是上杉谦信姐姐仙桃院的儿子，父亲是长尾政景，5岁时成为上杉谦信的养子，是上杉景虎的唯一竞争对手。

1578年，49岁的上杉谦信促死，上杉景虎的命运也随之急转直下。上杉景胜宣称上杉谦信命令自己继承上杉家家业，占领了春日山城本丸、武器库、金库，并且向上杉景虎居住的二之丸发起了攻击。不久，春日山城二之丸失守，上杉景虎转移到御馆。御馆是上杉谦信为前关东管领上杉宪政所建，担任着政府办公厅的作用。上杉景虎占领御馆，也是为了表示自己才继承了关东管领之职吧。

上田的长尾氏一党、本庄繁长等人支持上杉景胜，北条高广、上杉景信等人支持上杉景虎。虽然越相同盟已经作废，但上杉景虎依然得到了很多武将支持，与上杉景胜势均力敌，说明上杉景虎在上杉家也很有人气。

北条家自然是支持上杉景虎，北条氏政也邀请妹夫武田胜赖派遣援军。上杉景胜一看大势不妙，立即提出了和谈。在武田胜赖的调解下，上杉景胜和上杉景虎两派和解，但不久便再次开战。上杉景胜一边接近武田胜赖，一边拉拢支持上杉景虎的武将。上杉景虎也不断拉拢景胜方的武将。几场激战之后，上杉景虎逐渐陷入被动。北条氏照虽然出兵攻击上杉景胜的领地，但却无功而返；上杉景胜也迎娶了武田胜赖的妹妹菊姬。

第二年年初，由于御馆兵粮不足，不断有士兵逃亡，上杉景虎大势已去。3月，上杉景胜军向御馆发起攻击。前关东管领上杉宪政作为景虎方的使者与上杉景胜和谈，同时还带着9岁的道满丸。然而，和谈并没有成立，上杉宪政和道满丸在四屋被上杉景胜军杀害。此时上杉景虎只得抛下妻子，逃离御馆。景虎的妻子（景胜的妹妹）在丈夫离开后，在御馆放火自焚。

逃出御馆的上杉景虎直奔鮫尾城，打算在此处卷土重来。可是，鮫尾城城将堀江宗亲早已被上杉景胜收买。孤立无援的上杉景虎在3月24日自杀，享年26岁。上杉景虎身边的家臣也集体自杀。上杉景虎死后，支持他的武将继续战斗，一年后才全部被上杉景胜镇压。

上杉景虎虽然一表人才，但命运坎坷。虽然是北条氏康的儿子，却是政治的牺牲品。好容易享受了两年幸福生活，却又被命运无情地玩弄。不但9岁的儿子被敌军杀害，妻子自焚身亡，自己也在26岁自杀身亡，实在是可怜。据说在上杉景虎自杀那天，一生不再外人面前哭泣的上杉景胜也当众流下了眼泪。





**上杉景虎**

（うえすぎかげとら）：1554年—1579年。幼名竹王丸。又名北条三郎。北条氏康的第七个儿子。过去一直认为他和北条氏秀是同一人物，近年考证北条氏秀和上杉景虎并不是同一人物。另外，上杉景虎做为养子，曾在武田家生活的史料极少，所以也有否定的意见。法名德源院殿要山净玄居士。

# 电玩三国志



□文／猴子

## 第七回 挑战者登场（前篇）



### 一家独大的“理想状态”

任天堂凭借红白机和灰机占领家用游戏市场，从1983年到1986年，老任在地球上基本上找不到什么像样的竞争对手。虽然在80年代初，闯进游戏机市场捞金的人不计其数，但是数风流人物，还是老任实力最为强劲。经过80年代前半的数年折腾之后，大部分浑水摸鱼想捞快钱的商家们纷纷败下阵来，不再染指。究其原因，除了任天堂的实力太过强大之外，生产家用游戏机这种毫无兼容性的封闭硬件，其成本之高，风险之大，绝非一般公司可以担当。所以经过最初一两年的扑腾之后，原先跟风出主机的游戏商们或者转行改做其他电子产品，或者转型为软件商，给任天堂打工。当然了，和老任签约的时候必须熟读《游戏制作权利金制度》，并且在制作软件的时候按时按量交足印子钱，然后才能有钱赚。而作为东家的任天堂，不但可以安枕无忧地生产销售主机和软件，还可以从这些归顺自己的小弟们身上捞油水，正所谓一举两得。

就这样，一方面自己的软件硬件制作都有保障，另一方面还有诸多第三方软件商众星捧月，任天堂的境况可以说是相当滋润。倘若说此时是任天堂帝国的形成期，那么，当这个帝国的基业尘埃落定的时候，它的好日子也就该终结了。根据微观经济学理论，没有竞争的市场只存在于想象之中。而所谓的一家独大，千秋万代称霸游戏业，也只是在“理想状态”下才存在的东西。理想状态是什么？我们上物理课的时候老师讲过，是“现实中不存在”的状态。比方说物理运动没有摩擦力啊，电线没有电阻和热能损耗啊什么的，在现实中去哪里找？

现在我们走出课堂，把眼光放在业界，我们会惊奇地发现，所谓的“理想状态”确实是不存在的。游戏市场潜力巨大，玩家们人多钱更多，这么大一块蛋糕，难道只有你任天堂吃得，我们就吃不得？这大概就是在第三世代主机大战中败下阵来的那些厂商们的心声。不过这种事情想归想，真到了要做的时候，却很少有人站出来。但是“很少”并不代表没有，在当初众多游戏商纷纷投靠到任天堂门下的时候，有一家游戏公司始终坚持走自己的路，绝不向任天堂低头。这家公司不用猜大家都知道，SEGA，就是它没有错。



### 从夏威夷到日本

世嘉和任天堂、索尼这些日本本土戏商相比，最大的不同点在于，它在创立之初并不是一家日本的公司，而是美国人搞的。而这家美国公司能在日本站住脚，从根上算起来，还是日本人帮的他们。不过，“帮”的方法是我们都未曾想到过的。

1940年，美国在二战时期严守中立，虽然欧洲和亚洲都打得热火朝天，但是美国似乎对于战争并不感冒。驻扎在夏威夷珍珠港的太平洋舰队的官兵们除了没事开着飞机兜兜风打打靶之外，在业余时间的消遣主要还是洗海澡、泡吧、跟美女搭讪、花几个钢镚听点唱机等等。所以酒吧和点唱机在当时的夏威夷十分流行。一对父子看准商机，在美军基地内开设了一家以点唱机维修为主要事业的小公司，当时称“标准游戏公司”（Standard Games）。顺便说一句，那个时候虽然还没有电子游戏，但是街机厅已经存在了。老虎机、弹珠台这些桌面游戏机已经十分流行，至于夏威夷的“标准游戏公司”有没有修过这些机器，就不得而知了。

接下来发生的时期大家应该都知道。在这个小公司建立仅仅一年之后，日本人就在海军大将山本五十六的指挥下偷袭了珍珠港的美军基地，美国损失惨重，太平洋舰队遭受了毁灭性的打击。之后美国人老虎发威，用了3年的时间把日本打得满地找牙，最后昭和天皇在原子弹的威胁下不得不搞了个“玉音放送”，宣布接受《波茨坦公告》的条件（也就是向盟军投降），日本进入了盟军总司令部占领时期。

盟军的“和平占领”为日本带来了喘息和医治战争创伤的机会。在之后的几年中，许多美国公司来日本发展业务。此时的“标准游戏公司”已经改名为“服务游戏公司”（Service Games），在1952年，这家公司的日本分社正式成立。

又过了2年，美国犹太商人戴维·罗森建立了“罗森企业”公司。随后的十几年里，“服务游戏”公司几经分拆与合并，最后在1965年被罗森企业并购。在这时，社长罗森为合并之后的新公司命名“SEGA企业”，取“服务游戏”（Service Games）的SE和GA两对首字母作为名称，沿用至今。



### 本土化生存之道

在罗森的带领下，世嘉参入了游戏从仿制雅达利的PONG开始，逐渐在日本业界占有一席之地。但是当时日本的经济已经腾飞，许多日本本土企业参入游戏业的竞争，要在强手如林的环境中生存下来绝非易事。随着70年代末“太空侵略者”热潮的兴起，世嘉遭受了来自Taito的冲击，损失惨重。当时的日本消费者已经不大容易买外国游戏公司的账，所以罗森处于十分不利的地位（现在微软的情况也差不多）。好在SEGA在日本好歹也发展了20多年，经过多次合并拆分之后，日资的比重日益增多，在这个关键时刻，罗森做了两件事情。

第一是扩大公司的实力。在1978年，世嘉收购了一家美国的街机公司“格雷姆林”，大量具备街机制作资质的优秀人才被世嘉纳入门下，为世嘉在街机市场的复兴打好了基础。

第二是继续吸引日资注入公司，中山隼雄的ESCO贸易会社（专营各种游戏中心）被世嘉收购，中山本人作为世嘉的代表取缔役副社长。随着这位日本人的入局，世嘉的核心层人事结构出现了微妙的改变。

在这段时间里，世嘉推出了许多新型的街机游戏，以吸引玩家们的兴趣。其中最引人注目的就是号称“UFO Catcher”的夹娃娃机器。这种机器使用成本并不高的毛绒玩具和其他一些小礼物作为奖品，受到众多女性玩家的青睐，风靡一时，至今仍具有很大的影响力（我们在很多SEGA的游戏里可以看到这种机器，比如《如龙》中的游戏场里）。玩家群的扩大。使世嘉有了起死回生的转机，这大概算是游戏界中最早的蓝海战术了。



### 挑战的尝试与努力

80年代初是各大硬件商死磕的时在1983年7月15日发售的任天堂红白机，在乱战的最后终结了多家纷争的局面，因此许多玩家都把这一天记在脑子里。但是，许多人却不曾记得，就在同一天，世嘉也推出了他们的第一台家用游戏主机——SG1000（SG 是Sega Game的缩写）。

这台主机是精心准备之后才推出的。在1981年，世嘉曾经在小部分地区实验性贩卖，在2年的时间里吸收了不少经验教训，因此在1983年正式推出的时候，这台机器已经具备了相当丰富的软件阵容。可惜的是，受当时“学习机”思潮影响，世嘉在主机的外表下了不少功夫，但是始终难以抵挡任天堂的冲击。从83到85年，SG-1000出了多个兼容机种，最后被全新的硬件SEGA Mark III代替。

尽管世嘉在家用机方面的尝试最后收效甚微，但是也不能说它全无成绩。在这段时间里，SEGA的街机游戏做出了名堂，推出了《Hang-On》、《太空哈利》、《Outrun》、《冲破火网》等大型体感机器，与TAITO、Namco等大公司分庭抗礼，铃木裕、入交昭一郎、中裕司等著名制作人和他们的名作不断涌现，公司的软实力不断增强。而原先担任副社长的日本人中山隼雄也后来居上，在1984年当上了社长，同时CSK财团的大笔资金也注入了世嘉公司，应该说，除了家用游戏机市场被任天堂垄断着无法企及之外，世嘉在其他方面混得都还算不错。这样的一个对手，已经具备了挑战任天堂的实力。（待续）



烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

# 期末烤场

本期考题

出题老师：漫Ir空（9.5袋长老）

题目1：玩哪个游戏时被非常BT不看攻略就玩不过的关卡卡住，气得有摔主机的想法？

出题老师：jzhy951212（9.5袋长老）

题目2：动漫改编游戏是否都是渣作？

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

## 作文题目：不是我笨，是你太高深！

我很喜欢玩《口袋妖怪》，但正是这个游戏我必须看攻略。如果只是纯粹的通一遍关的话，相信绝大多数人都不用攻略帮忙，但如果你想攒怪物图鉴呢？如果你想抓神兽呢？还有很多东西这里就不列举了。反正想要吃透这款游戏，离开攻略绝对是不可想象的。倒不是说大家不靠攻略就完全没希望，但谁也耗不起那么长的时间啊！《口袋妖怪》系列可谓博大精深，看似是一款风格清新可爱的低龄向作品，实际却有着极深的内涵，看看攻略大概也不丢人吧。

## 作文题目：渣不渣，和动漫改编无关

的确有很多动漫改编的游戏都非常糟糕，但“动漫改编”和“渣作”之间是绝对不能划等号的。现在很多东西都讲究“后产业”，也就是说除了主业之外，还要其他领域尽量发掘剩余价值。例如电影上映之后，除了票房收入，还要有贴片广告收入，然后再出DVD光盘捞一笔，最后把版权卖给游戏开发商来开发游戏，或者用电影形象来做其他的代言等等。动漫改编游戏很多都是为了再多捞一笔，用动漫的人气来增加游戏的销量。但多数此类游戏并不是由一个好的创意为诞生原点，所以都会套用其他游戏的模式，换上新的形象而已。此类作品一般也缺乏好的制作人来支持，所以才造成好作品不多的现象。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

## 作文题目：游戏过不去也别跟自己较劲！

游戏打不过去？看攻略通关？摔机子？作为现任编辑中游戏感觉最弱，但是腹黑气场又最盛的小编，咱表示那只是一个游戏而已，表那么认真。就像读硕读研一样，在外国，读研读博的人要有不结婚一辈子吃苦搞研究的觉悟，而在中国，读研却似是一块敲门砖，他们想通过此道得到更多。“认真你就败了”——熟悉动漫游戏的银早已熟知这句喜感台词，却没几个知道它的出处，来自北海道的漫画家空知英秋正是它的创作者，在他眼中，一切都是喜感的。对游戏别太认真了，《西游记》的结尾唐僧得到残破的经书又怎样？其实他很享受整个取经过程的，正如在看这段话的，八戒，你一样。

## 作文题目：动漫游戏美！

动漫改编的游戏，看点并不在游戏本身。每当看到游戏中熟悉人物的一霎那，全身都有过电般的感觉，而确实，游戏小组未必会花在这些游戏上更多的时间，所以游戏性当然那不能与其他游戏同日而语。不过如果有用心的作品，一定会比其他非改编游戏更能深入人心，比如FC上的一款SLG游戏《龙珠》，又比如MD上的格斗游戏《幽游白书》，其实，光是能够在手里操纵这些熟悉的家伙们就足够了，我追求的并不多。本来一句话就可以结束，非要在字数上纠结，这确实是一个陋习，动漫游戏也是这样，本来就是简单的一部改编作品，却被寄予厚望要求太多，后果也可想而知。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI—9　学校：UH学院

## 作文题目：适度攻略有益身心健康哦~

话说自己还真没遇到不看攻略过不去的地方（当然要抛开初中时因为语言问题不懂那RPG在搞什么飞机的情况），也许是自己很早之前就开始写攻略的原因吧，感觉攻略就像一道大餐的调味品，没有会感觉少点什么但是又不能放的太多，游戏最大的乐趣就是自己不断的探索，如果加上一份好攻略适当的帮助一下玩家岂不是更好。而我们现在几位编辑都在为能给读者一份这样的好攻略不断摸索前进着，虽然纸媒现在比不了网络的及时性，但这不是让我们停滞不前的借口，而是激励我们不断前进的理由！

## 作文题目：把饭给我弄好吃了再端上来！

这个问题感觉怪怪的，动漫改编的游戏有很多渣作吗？我怎么从来不这样认为呢，还是电影改编的游戏垃圾一大堆吧。俗话说动漫游戏不分家，所以动漫改编成游戏在正常不过了，而且因为动画和游戏都是虚拟的2D或者3D绘图，所以在这两者之间转变就没有电影那么麻烦了。因为自己也是个动漫爱好狂，所以对动漫改编的游戏还是比较感兴趣的，所以此类游戏玩了不少。而且动漫改编的游戏一般都会推出一个系列，这样可以在动画剧情发展之后及时扩充东西，从而更多的榨取商品的价值，这样开来动漫改编游戏还是很不错的选择呢，最后我想说：我想玩圣斗士星矢啊！！！

考生姓名：赤银　烤号：aPTX4869　学校：特务支援课

## 作文题目：谁说游戏必须要有攻略？

说起攻略嘛，虽说现在游戏和攻略可以算是互相依赖不可分割的存在，但没有人规定只有看攻略才能玩游戏吧？游戏原本就是以没有攻略就能玩的这样设定的，而就算没有攻略游戏相信也是人人都有自己享受游戏的一种方法。要我说啊，攻略只是为了不喜欢靠自己努力发现游戏精彩内涵的人们准备的，节约时间精力尽可能地享受游戏的一种便利道具而已。没攻略照样能玩，不过是效率问题而已。对我来说攻略也就是用来一周目完美收集的时候起点作用，此外更多的是作为参考用的资料省去自己总结归纳的步骤，指明正确游戏方向的一种道标吧（虽然现在更多的是自己在为他人总结归纳吧，也算是另外一种乐趣了。）所以，我的答案是——没有什么游戏BT到没有攻略没法玩，想玩一款游戏根本不需要攻略，而攻略是给想玩好一款游戏的人准备的。以上。

## 作文题目：渣非渣，或渣或不渣

动漫电影改编的游戏倒是看过不少，但真正佳作还真是不多。可是不多不代表没有，像是最近火影忍者疾风传究极风暴2貌似就不错嘛。看Fami通给了它39分差一分满分，比同期三上真司的征服还要高两分呢。当然，游戏素质究竟如何还要拿到盘亲手玩一下才知道呢。Fami通评分的水分也不是一天两天了。但片面无法代表整体，动漫电影改编其实还真是渣作比较多呢。

考生姓名：肥皂　烤号：:I6:I2.I7　学校：阿卡德米学园

## 作文题目：别看攻略，看疗效

别说有的游戏不看攻略打不过去，有的就算看攻略也还是打不过去啊。当年SEGA在PS2平台上推出的硬派动作游戏《超级忍Shinobi》美版的难度想必大家都体验过吧，无论是杂兵的攻击意识还是Boss的超高攻击频率都令玩过本作的玩家终生难忘。另外，游戏中的跳跃时机需要玩家精确计算，稍一疏忽就会摔死。而且妖刀“恶食八双”需要玩家不断用自己的魂来喂食，说白了就是得不断斩杀敌人来阻止自身生命值的减少。最重要的是关卡当中没有存盘点，这种一旦死亡就要从关卡重头来过的设定更是让我大呼“过瘾”。但是即使爆不了机，咱也不能摔机器啊，都是辛辛苦苦攒的钱，舍不得……

## 作文题目：爱屋及乌

所有从动漫改编而来的游戏都是渣作吗？肥皂窃以为欲回答此问题应以玩家本身的喜好为切入点，如果你玩到的这款改编游戏是以你所喜爱的动漫作品为主要体裁，那么我相信，你一定会对这游戏先试上一试，而将游戏本身的素质暂时置之一旁。这样归结起来，可以简短的概括为：凡是由你所喜爱的动漫改编而来的游戏，你都会喜欢，最起码也是不讨厌。想当年肥皂在NDS上愣是硬着头皮打穿了一款叫《大剑》的同名游戏，先不说这款游戏流程单调、战斗手感缺失，其中更是隐藏着很多恶性BUG，之所以我会坚持到最终通关靠的就是对动漫原著的无限热爱。对我来说，如若是根据自己喜欢的作品改编，只要不脱离原著，再渣的游戏也都可以是神作。



## 以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：支持正版的意义大家都知道，但你真的可以以身作则吗？谈谈对PS3破解的态度。

话题2：如果你现在就是《电软》的编辑，那么你最想负责的工作是什么？说说理由。

先向外折一次



（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）

再向外折一次
放进信封






北京市东城区安外邮局75号信箱　100011

GAME SOFTWARE VOL.286

电子游戏软件 编辑部 收

寄件人 ..................

来信类型：☐闯关族的家　☐龙哥热线　☐投稿　☐应聘　☐其他



低碳环保信

您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR286.doc 下载电子回函，填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.286

DR@vgame.cn

总286期 读者回函表

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：

性别：

年龄：

职业：

电话：

QQ：

邮编：

地址：

□ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。

对自己的简短评价：

## 我有话要说：［闯家留言榜］

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

## 本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
□ 非常漂亮 □ 风格一贯 □ 略显呆板 □ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
□ 很有创新，内容丰富 □ 进化不太大 □ 做得远远不够

3、您对本期卷首无双回顾专题的看法
□ 非常有纪念意义 □ 回顾作品数量不够 □对无双不感兴趣

4、对本期新作介绍的评价
□ 内容丰富、图片漂亮 □ 游戏数量略少 □ 喜欢的游戏不多

5、对本期“三国杀”的评价
□ 评论十分犀利，很喜欢 □ 语言过于尖刻 □ 文不对题

6、闯关族的家
□ 内容丰富多彩 □ 回答方式不习惯 □ 还需加页

7、龙哥热线
□ 问题回答得很详细 □ 问题选择欠妥 □回答不够准确

8、攻略（王国之心 重新编码）
□ 流程详细、非常实用 □ 感觉一般 □ 根本不玩这个游戏

9、特别策划（荣誉勋章）
□ 选题不错，介绍详实 □ 内容似乎还有欠缺 □ 根本不喜欢

10、特别策划（黄金太阳）
□ 迎合新作，情感真实 □ 内容有点少 □ 不了解这个游戏

11、特别策划（体感对比）
□ 内容专业，很有见解 □ 写得很好，但专业性太强 □ 太难懂了

12、对于《电软》举办WE比赛的看法
□ 大力支持 □ 希望举办地点更多 □ 期待奖品更好

## 本期奖品

填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，请填写真名和详细地址，否则奖品无法邮寄。本活动奖品定期会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）




角色手办 怀旧款《暗黑破坏神》



动漫游戏手办（图片仅供参考）



游戏主题棒球帽（图片仅供参考）




游戏主题T恤衫（图片仅供参考）



最终幻想主题 铁皮笔记本



Hello Kitty 主题阳伞

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

# 电击光盘精彩抢先看

**内容改版高清视频**
**支持PSP播放**

**2010年11月上 绝赞发售中！**

●游戏攻地
《恶魔城 暗影主宰》

●游戏试玩
《怪物猎人 携带版3》

●魅力抢眼秀（最新游

## DVD影像内容

### ●魅力抢眼秀（最新游戏视频）

刺客信条 兄弟会(PS3/XBOX360) 无限驾驶2(PS3/XBOX360) 星球大战 原力释放2(PS3/XBOX360/NDS/Wii) 荒野大镖客 救赎 丧尸版(PS3/XBOX360) 声名狼藉2(PS3) Gun Loco (XBOX360) 神鬼寓言3(XBOX360) 地牢围攻3(PS3/XBOX360) 冲撞时刻4(XBOX360) 管道2(Wii)

### ●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《恶魔城 暗影主宰》勇者的黑暗之旅
《荣誉勋章》再战荣耀

### ●经典回顾

光荣官方发布《真三国无双》系列回顾

### ●游戏试玩

《怪物猎人 携带版3》

### ●MV欣赏

《大神传 小小的太阳》真人MV

### ●游戏攻地

《恶魔城 暗影主宰》全BOSS要点攻略

### ●特别收录（光盘内附赠内容）

《恶魔城 暗影主宰》原声音乐及官方壁纸
《岌岌可危猫猫村》动画连载9~10集
NDS最新游戏ROM《王国之心 重新编码》
PSP最新游戏ROM《阿尔卡纳之主》
国人原创游戏《格斗纹章》Demo试玩
等精彩内容（详情请见光盘内）



### 20Min 《恶魔城 暗影主宰》勇者的黑暗之旅 《荣誉勋章》再战荣耀

《恶魔城 暗影主宰 》故事以中世纪美丽的南部欧洲为舞台，玩家扮演一名光明兄弟会的圣骑士成员，为了拯救心爱的妻子玛丽并查出造成凡间混沌的真相，于是踏上了冒险的旅途。游戏中除了爽快的战斗和超大体积的Boss之外，还含有一定的解谜要素。《荣誉勋章》游戏背景设定在了现代阿富汗战争，在游戏中，玩家扮演的不是以一抵十的超能力战士，而是从天而降的“第一梯队”中的一员，同时本作还继承了系列作品中恢弘的战场气氛效果，再加上绚丽的光影效果与音效，相信游戏完全可以为大家提供一次相当写实的战争体验。




### 13Min 战略版拳皇！ 国人原创游戏《格斗纹章》试玩

《格斗纹章》是由柳柳一个人完成程序代码实现，系统关卡设计，素材处理和动画制作等工作内容的独立游戏。游戏类型是类PVZ的塔防游戏，同时糅合了“格斗”与“纹章”等诸多元素。使玩家在激烈的塔防对抗中，还能体验到格斗游戏的动作爽快感和战棋游戏的策略多变性。游戏有多达40个角色供玩家使用，角色技能丰富多彩，并且通过特有的攻击范围与不同技能之间的配合，玩家能够组合出多种打法。《格斗纹章》的游戏过程中加入了“全程边界激励”的理念，即使用了原创的“跨回合连击”系统增加游戏的快感，加强了游戏的操作性。相信这款国人制作的《格斗纹章》一定会给您带来前所未有的游戏乐趣。

### 5Min 《王国之心 重新编码》最新游戏赠送

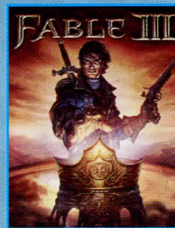
《王国之心》系列再次推出新作《王国之心：重新编码》，本作游戏是以手机版的作品《王国之心：coded》移植而来，游戏故事发生在《王国之心2》之后，索拉受到国王的委托进入了数码的世界内调查隐藏在数字背后的真实情况而展开新的冒险。本次在光盘中赠送此游戏，玩家们在体验《王国之心》作品魅力的同时，还能感受到游戏全新独特的世界观。另外，在杂志中还有蔬菜治带来本作的详细攻略，玩家们记得一定要去看哦！

### 10Min 《恶魔城 暗影主宰》经典内容全面奉送

《恶魔城》是Konami最经典的招牌游戏系列之一，其大部分作品均制作精良，获得了很多玩家的好评。此次新推出的《恶魔城 暗影主宰》无论在场景的设计上，还是战斗系统上都有了很大的提高，让玩家们又一次体验到游戏的乐趣。本次的《电击收藏》除了有《恶魔城 暗影主宰》的点评影像和BOSS要点攻略外，还特别赠送出本作的原声音乐和高清壁纸，喜欢此款游戏的玩家们可以更方便的收藏了！如此精彩的内容，你还等什么？

### 15Min 《神鬼寓言3》即将登场 《原力释放2》重现太空史诗

《神鬼寓言3》自从在2009被微软公司和宣布以来，迅速成为了XBOX360平台关注的焦点。在《神鬼寓言3》中，玩家们起初并非是以英雄身份出现，而是以英雄的儿女形象亮相，同时前作的许多角色也会亮相。玩家们敬请期待吧！《星球大战 原力释放2》是星球大战外传性质的《原力释放》系列第二作，游戏会以一代六个月后作为背景，玩家将扮演黑勋爵的秘密弟子，继续追寻自己的过去，同时还要击退黑勋爵的追捕而在星战的世界中展开冒险。新作中还加入一些环境解谜元素，喜欢本作的玩家千万不能错过啊！




**《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意**
**如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧**

**●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。**
**●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920**


三國無双
真
10th
Anniversary